1999年 4 月23日発行（隔週金曜日発行）第 5 巻第11号通巻100号

サンダイル英雄戦記

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.104（4／23）号付録

サガ フロンティアⅡ
サンダイル英雄戦記

■発行人／塚田正晃
■編集人／渡部雅人
■発行／メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台１－８
■発売／角川書店
〒102-8177　東京都千代田区富士見２－13－３
ⒸMedia Works 1999 Printed in Japan
DESIGN ●KAZUYO SAITO、MICRO FISH、
DESIGN ROOM K.D.R.
WRITING ●MAKOTO IWASAKI、MASARU TAJIMA、
KOJI TANAKA、AYA KASHIMA、SHIGERU WATABE
MAP WORK●YUKIMASA IIZUKA
Ⓒ1999 スクウェア　イラストレーション／小林智美

1999年 4 月23日発行（隔週金曜日発行）第 5 巻第11号通巻100号

SaGa FRONTIER™ II

サガ フロンティア 2

サンダイル英雄戦記

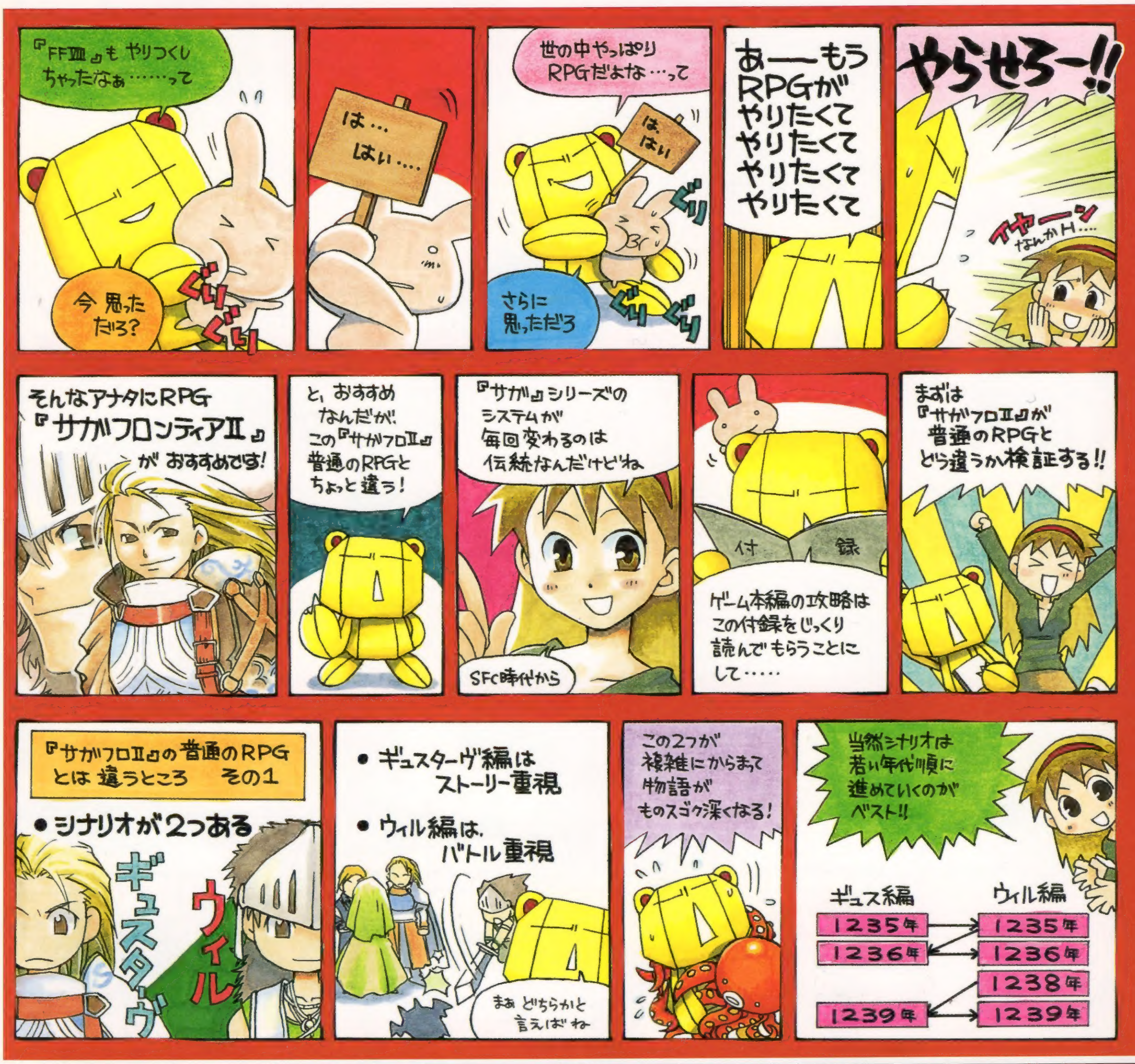
電撃プレイステーション
PlayStation
Vol.104（4／23)号付録

とりあえず、いきなりですが……SaGa Frontier II サガ フロンティア 2って、どんなゲームなんですか物語

はじめて物語 出張版

独自のキャラクター性とシステムを持つ『サガフロII』。PS版の前作からも大きく変化したその内容に、驚き、戸惑っている人も少なくないのでは？　というわけで、ここでは『サガフロII』が、そもそもどんなRPGなのかを検証だ!!

まんが／岩瀬さとみ



『サガフロII』をはじめる前に理解しておきたい用語集

物語中に登場する、このゲーム固有の用語をチェック!!

【アニマ】

万物に宿るという〝魂〟のようなもの。すべての物事の本質として重要視される。「術」とはアニマを引き出して使うことで、樹の術なら樹のアニマの宿った物が必要になる。

【エッグ】

ウィル編で登場する卵形のクヴェル。とてつもないアニマを秘めているようだが詳細は不明。実は……？

【クヴェル】

古代遺跡などで発掘される先行文明の遺物で、武器や防具、アクセサリの形をしている。「ツール」はこれを真似て作られたものだが、宿るアニマの強さはクヴェルには及ばない。

【CR（クラウン）】

この世界の通貨。おもに宝箱からの入手のほか、戦闘に勝利すると入手できる。特定の街には、「チップ」をCRに替えられる場所もある。

【術】

アニマを引き出す力のことで、この世界では、ほとんどの人間が日常的に使っている。魔法のようなもの。

【チップ】

ツールが壊れたときに出る、アニマの抜け殻のこと。アニマの宿らない鉄でできたツールは、壊れないためチップも出ない。特定の街には、

Contents

『サガ フロンティアII』目次

●キャラクター編 …… 4
●システム編 …… 8
●バトル編 …… 12
●データ編 …… 18
●ストーリー編 ▶ワールドドマップ・年表 …… 22
▶ギュスターヴ編 …… 24
▶ウィル・ナイツ編 …… 30
▶タウンガイド …… 46
●スペシャルインタビュー …… 48

サガ フロンティアII

発売中	▶¥6,800(体験版同梱) ▶スクウェア
RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS(2ブロック)

チップからツールを作る職人がいる。

【ツール】

クヴェルを研究するうちに作られるようになった、アニマを引き出すための道具。剣や斧など、さまざまな形態をとる。多くは耐久度(宿るアニマの量)が設定されている。

【ディガー】

古代遺跡からお宝(おもにクヴェル)を探し出し生計を立てている者。

【東大陸】

古代から、術の力により栄えていた大陸。クヴェルを多く持つ者に権力が集まる時代もあった。術発祥の地、ヴァイスラントがあることからも、現在も術の力が重要視されるのは必然となっている。ストーリー中ではフィニー、ノール、オートなどの国々が、大陸北部のメルシュマン地方で勢力争いをしており、1243年にはフィニー王国がこれを統一する。

【ヴィジランツ】

ディガーを守る、いわば用心棒。古代遺跡の探索は普通、ヴィジランツとディガーがチームを組んで臨む。

【ファイアブランド】

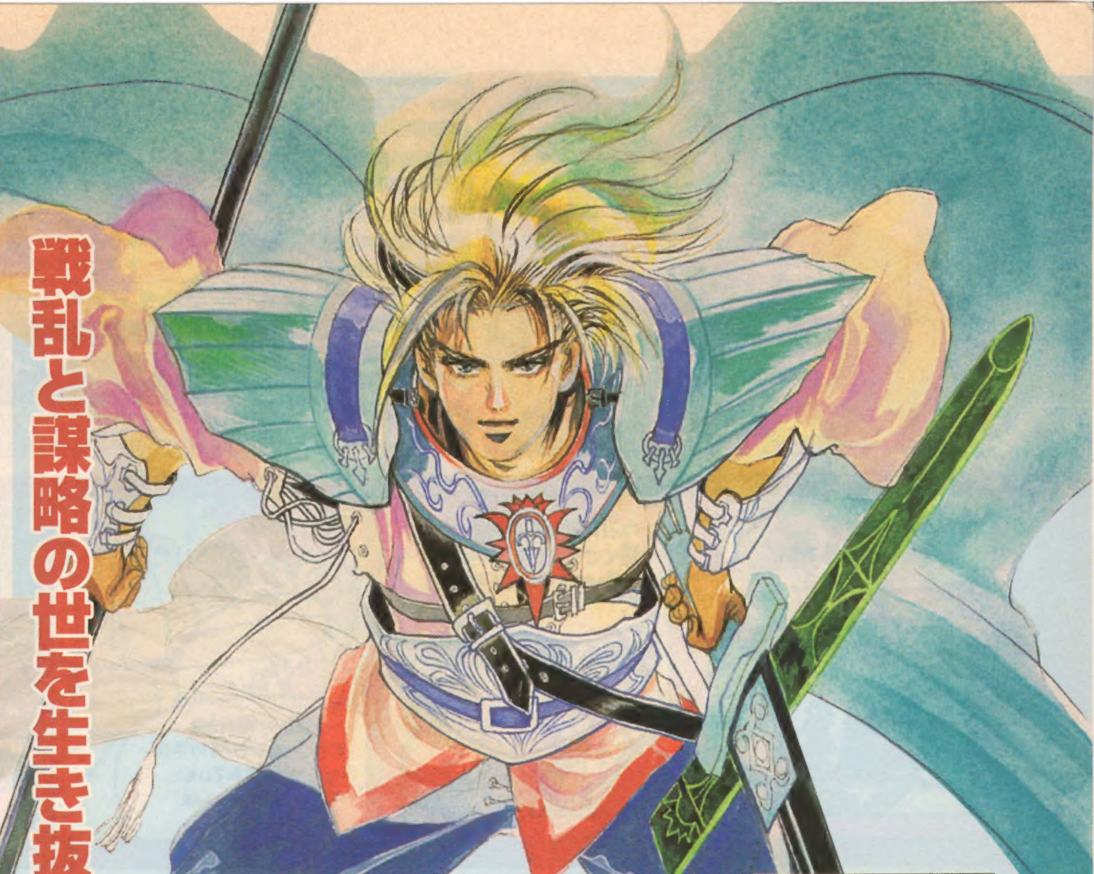
フィニー王家の祖先であるユジーヌ家伝来の、剣をかたどったクヴェル。その名のとおり、火のアニマに感応する。王子は7歳になると、王位継承の資格を示す儀式に臨む。

【南大陸】

クヴェルが発見されたことがなく、術の力は重要視されていない。代わりにツールが発達している。大国ナを中心に、周辺にヤーデ、ワイドなどが栄える。ギュスターヴ亡命の地。

【メガリス】

クヴェルを作った文明の遺跡らしく、クヴェルが数多く発掘される。それ自体が巨大なクヴェルらしい。



Character ●キャラクター編

戦乱と謀略の世を生き抜く!!

時代を駆け抜ける登場人物たち

歴史の一過程に存在した逆境と宿命の王子
ギュスターヴ
（1220～1269）

フィニー王国　ギュスターヴ12世の第1王子として生まれる。だが、7歳のときに術不能者と判明し、国を追われることに。術不能者であり、追放者であるという事実は、彼の少年時代に暗い影を落とすが、母の死を機に自分の進むべき道を探し始める。

初期ステータス

パラメータ			
HP	210	LP	15
WP	64（4）	JP	0（0）

技	体	2	杖	0	術	樹	0	水	0
	剣	3	槍	0		石	0	音	0
	斧	0	弓	0		火	0	獣	0

所有ロール	所有技・術
鉄砲玉	なし

マリー（1227～????）

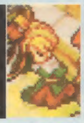
政略と謀略に巻き込まれた王女

ギュスターヴ12世の末娘。生まれてすぐに、兄ギュスターヴと母ソフィーが追放され、何も知らぬまま父の元で育てられた。20年ぶりに会った兄は、肉親とはいえ初対面も同然だった。18歳のときにオート侯と政略結婚。

フィリップ（1222～1255）

憎悪を秘めた冷静沈着な政治家

ギュスターヴ12世の第2王子で　優れた術能力を持つ。母ソフィーの死をきっかけにノール侯を相続、政治家としての才覚も身につけた。幼い頃に母と引き離されたことで、兄ギュスターヴを強く恨んでいる。

ギュスターヴ14世（12??～1248）


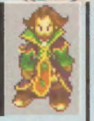
時代の波に消えた謎の王位継承者

ギュスターヴの腹違いの弟。ギュスターヴ12世没後、フィニー王家の当主となった。だが、彼がどのような経緯で王位を継承したかは定かではない。1248年、正統な王位継承権を主張するギュスターヴと戦うことに…。

シルマール（1196～1270）

ギュスターヴを陰から支える師

高名な術師。ギュスターヴ追放の際には、家庭教師をしていた彼がグリューゲル(ナ国の首都)への亡命を手助けした。教師としてギュスターヴの境遇に責任を感じており　またそれ以上に、彼の運命に惹かれてもいる。

カンタール（1229～1288）


フィニー王国に対し謀略を図る

オート侯国の君主。父がギュスターヴ12世に敗れ、跡を継ぐ。だが、マリーと強引に結婚させられ、代わりに領土の半分をフィニー王国に奪われてしまう。そのためか、彼の謀略は、ギュスターヴ一族にだけ向けられた。

ソフィー（1200～1239）

気丈さと優しさ両方を備えた麗人

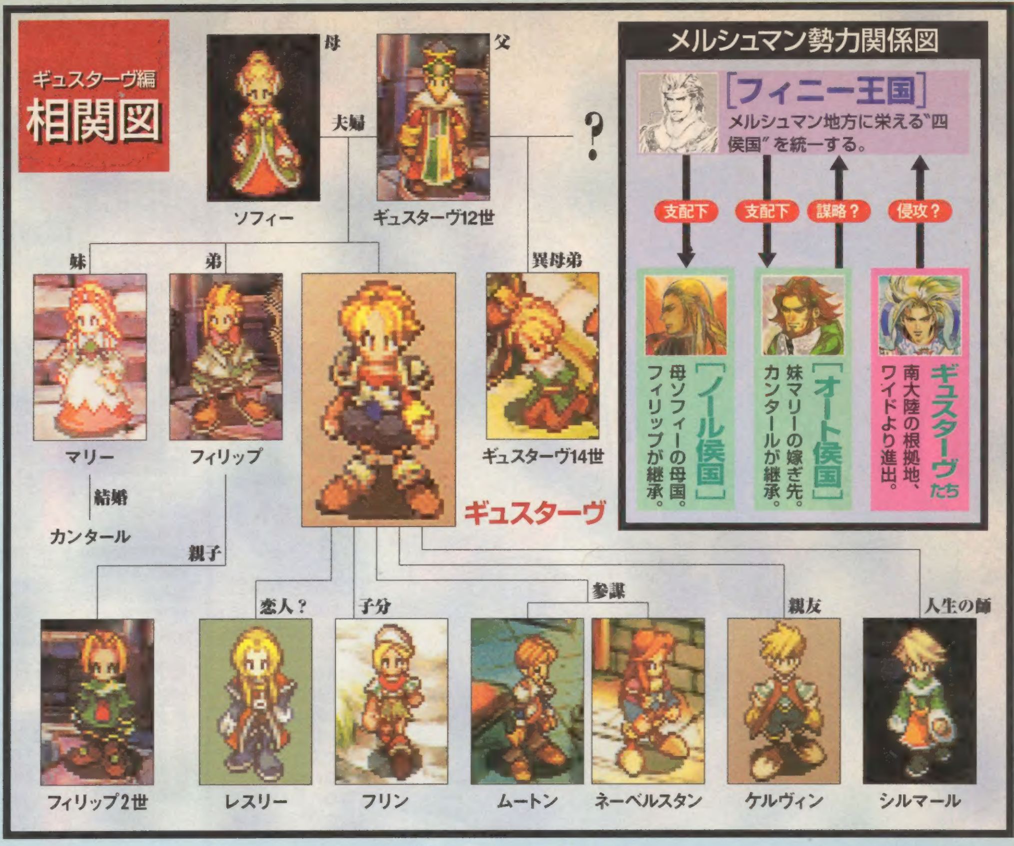
ギュスターヴ12世の王妃で、かつてのノール侯の娘でもある。父が戦死したとき、ノール配下の領主たちが領土を守るため、フィニー王国に彼女を嫁がせた。27歳のとき　追放されたギュスターヴとともに王家を離れる。

※「初期ステータス」の表内のパラメータは、装備を解除したときのものです。また、「技」「術」内の赤い色のものは、生まれながらに資質（才能）を持つスキルです。

ギュスターヴ編ストーリー

逆境をバネに運命を切り開く

東大陸北部のメルシュマン地方を支配するフィニー王国。その後継者として生まれるも、術不能者と判明し、7歳で王家を追放されたギュスターヴは、南大陸のナ国の首都グリューゲルへ亡命する。13歳になるとヤーデへ移住。そこでは、やがて彼の別名“鋼の男”の由来となる、鋼の剣を作り上げる。その後、母の死を機にワイドへ進出。策略で見事ワイドを奪取し、力を蓄えた彼は、ついに母国に戻る決意をする。追放者としてではなく、王位継承者として……。



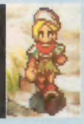
ギュスターヴを取りまく人々

**亡命、策略、そして戦争……ギュスターヴが駆け抜ける波乱に富んだ人生
その人生の中で追放者ギュスターヴを支えていたのは
彼の荒れた心をいつも正しい方向に導いてくれる魅力あふれる多くの人々だった**

ギュスターヴ12世 (1195～1245)

四侯国を統一する武勇あふるる王

フィニーの国王にしてギュスターヴの父。ノール侯の娘を后(きさき)に迎え侯領を確保、そのまま四侯国統一に至る。術不能者である息子を追放した冷徹な王。



フリン (1222～1269)

ギュスターヴと運命をともに……

ナ国グリューゲルの貧しい家の生まれ。彼も術不能者だったため、同じ境遇のギュスターヴと強く通じ合うものがあり、幼い頃から、そのそばを離れなかった。

レスリー (1221～????)

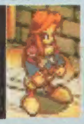
ギュスターヴが心を許した女性

グリューゲルの商人、ベーリング家の娘。幼い頃にギュスターヴと出会い、彼が立ち直る一因となった。彼と真正面からぶつかり合える、数少ない人物の1人。

フィリップ2世 (1248～1255)

はかなく散った時代の小さな夢

フィリップの第一子。ギュスターヴとフィリップの間で交わされた約束どおり、彼がファイアブランドの儀式に成功すれば、フィニーを継承するはずだった……。



ネーベルスタン (1205～1264)

参謀として戦術に長けた将軍

ワイドの将軍。若い頃はあちこち冒険していたが、父の縁でワイド公に仕えた。誇り高い人物で、ワイド公を陥れたギュスターヴに良い感情を抱いていなかった。

ムートン (1199～1267)

温厚な性格の優れた実務家

代々ワイド公に仕えた行政家。ワイドの忠臣としてはネーベルスタンのほうが有名だが、実際は彼の経営能力がワイドを支えていたといっても過言ではない。

生粋の貴族にしてギュスターヴの生涯の友

ケルヴィン

(1221～1292)

ヤーデ伯トマス卿の息子。ギュスターヴの生涯の友。破天荒な性格のギュスターヴとは異なり、貴族としての誇りや義務を重んじた。誰からも信頼されたがその反面、政略や駆け引きは苦手だった。

初期ステータス

パラメータ			
HP	111	LP	21
WP	19 (2)	JP	36 (3)

技	体	0	杖	0	術	樹	1	水	1
	剣	2	槍	2		石	1	音	3
	斧	0	弓	2		火	1	獣	3

所有ロール	所有技　術
支援	なし

クヴェルをめぐる大冒険の連続!!

両親の死の謎を追う新米ディガー
ウィリアムナイツ
(1220〜1321)

通称ウィル。東大陸の北部で活動するディガー。両親を幼くして亡くし、叔母夫婦に育てられた。ディガーとして初めての旅に出て、父の死に関わりがあると思われる人物、アレクセイの噂を聞く。そこから謎のクヴェル"エッグ"を追う、彼の冒険が始まることになるのだ。

初期ステータス

パラメータ			
HP	209	LP	18
WP	32 (2)	JP	40 (2)

技	体	0	杖	3	術	樹	6	水	7
	剣	2	槍	0		石	4	音	0
	斧	0	弓	0		火	7	獣	0

所有ロール	所有技・術
スカウト	なし

●張り切る勝ち気な女ヴィジランツ
コーデリア

ヴェスティアの酒場で出会うウィルと同い年の新米ヴィジランツ。槍の扱いに長けている。
➡初登場 ウィルの旅立ち

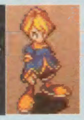
初期ステータス

パラメータ			
HP	219	LP	13
WP	43 (3)	JP	31 (1)

技	体	0	杖	0	術	樹	2	水	1
	剣	0	槍	5		石	1	音	1
	斧	5	弓	1		火	0	獣	0

所有ロール	所有技・術
エース	なし

●横柄な態度(?)の経験豊富な術士
ナルセス



コーデリアと同じくヴェスティアで出会う。かなりの自信家ではあるがその術の能力は確か。
➡初登場 ウィルの旅立ち

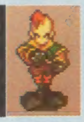
初期ステータス

パラメータ			
HP	325	LP	20
WP	36 (1)	JP	55 (2)

技	体	0	杖	0	術	樹	4	水	2
	剣	6	槍	0		石	12	音	0
	斧	0	弓	14		火	8	獣	2

所有ロール	所有技・術
術強化	プッシュファイア

●斧を持たせたら右に出るものはいない!
タイラー



ハンの廃墟で仲間になる。技が超得意な青年で、ウィルにとっては兄貴分的な頼れる存在。
➡初登場 ウィルの旅立ち

初期ステータス

パラメータ			
HP	310	LP	18
WP	65 (3)	JP	26 (1)

技	体	0	杖	0	術	樹	0	水	0
	剣	0	槍	0		石	0	音	0
	斧	4	弓	2		火	0	獣	1

所有ロール	所有技・術
威嚇	かかと切り

●杖と斧を使い分ける武器使いの少年
パトリック

ラウプホルツのレストランで合流。術よりも技による連続攻撃を得意とする。性格は真面目。
➡初登場 タイクーン・ウィル

初期ステータス

パラメータ			
HP	385	LP	12
WP	53 (4)	JP	21 (1)

技	体	0	杖	12	術	樹	4	水	0
	剣	0	槍	6		石	2	音	0
	斧	8	弓	0		火	0	獣	0

所有ロール	所有技・術
鉄壁	ファイアストーム／デルタ ペトラ／生命の息吹／回し打ち

ウィリアム・ナイツ編 ストーリー

クヴェルを探して…新米ディガーの冒険

幼い頃に両親を亡くし、叔母夫婦に育てられた新米ディガー、ウィル・ナイツ。彼はディガーとしての初めての旅を終えたとき、父の死に関わっていると思われる人物、アレクセイ・ゼルゲンの噂を耳にする。以前、叔父にせがんで聞き出した話から推測すると、どうも卵型のクヴェルが、父とゼルゲン3兄弟に深く関係しているようだった。ウィルは叔母のニーナの助言を得て、父とゼルゲン3兄弟が過去に探索したという大砂漠のメガリスに向かう。そしてそこで、当時父たちの身に起こった事件についてや、卵型のクヴェルが強いアニマを宿す不吉なものであることを知る。両親の死、アレクセイ、そして卵型のクヴェル… 多くの謎に立ち向かう、ウィルの真の冒険はこれからだ！

●兄を捜して旅をする弓使いの女性

ラベール

橋を渡った付近にいる。声をかけると仲間に。行方の知れない兄を捜している。
➡初登場 グラン・ヴァレを越えて(※)

初期ステータス

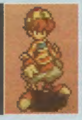
パラメータ			
HP	255	LP	18
WP	56 (3)	JP	35 (2)

技				術			
体	4	杖	0	樹	2	水	4
剣	0	槍	0	石	2	音	0
斧	4	弓	6	火	0	獣	2

所有ロール	所有技・術
狙撃	生命の水

●自らの力のためにクヴェルを探す

ウィリアム



ヴァイスラントの酒場で出会うラベールの兄。術能力を補うため強力なクヴェルを求めている。
➡初登場 タイクーン・ウィル

初期ステータス

パラメータ			
HP	260	LP	12
WP	45 (1)	JP	30 (1)

技				術			
体	0	杖	0	樹	2	水	0
剣	4	槍	6	石	2	音	0
斧	0	弓	2	火	0	獣	0

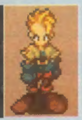
所有ロール	所有技・術
攻撃重視	なし

ウィリアム・ナイツと、その仲間たち

ギュスターヴ編はストーリーを追うことに重点が置かれ、ウィル編では仲間を集めてダンジョンを探索するのが主な目的となるつまりウィルが出会ったこれらの仲間はみなクヴェル発掘に何らかの関わりを持っているのだそして……謎のクヴェル"エッグ"の正体とは？

●ウィルを敬愛してやまない弓の名手

レイモン



ヴェスティアの酒場でタイラーから紹介される弓技を得意とする青年。ウィルに憧れている。
➡初登場 アニマ教の噂

初期ステータス

パラメータ			
HP	268	LP	16
WP	55 (4)	JP	26 (2)

技				術			
体	1	杖	0	樹	7	水	0
剣	3	槍	2	石	7	音	3
斧	6	弓	16	火	5	獣	0

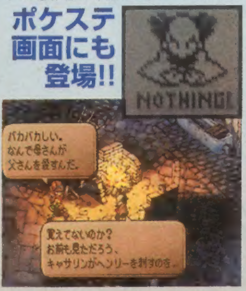
所有ロール	所有技・術
防衛	デルタ ペトラ

●ウィルの父の最期を知る唯一の人物

アレクセイ

ウィルの父親と大砂漠に向かったゼルゲン3兄弟の長兄で、唯一の生き残り。メガリスで見つけた"エッグ"を持つ男。

ポケステ画面にも登場!!



明るく威勢のいいウィルの育ての親

ニーナ

(1190～1239)

ウィルの叔母にあたり、両親を亡くしたウィルを夫婦で育てた。歯切れのいい物言いは彼女の性格そのもので、40歳半ばを過ぎた今でも現役のディガーだ。
➡パーティ初参加 大砂漠のメガリス

初期ステータス

パラメータ			
HP	392	LP	14
WP	49 (1)	JP	67 (3)

技				術			
体	0	杖	4	樹	16	水	10
剣	2	槍	0	石	14	音	0
斧	0	弓	0	火	4	獣	2

所有ロール	所有技・術
回復	ウォーターハンマー／生命の水／ニードルショット

※「グラン・ヴァレを越えて」で声をかけなかった場合は、「タイクーン・ウィル」のラウプホルツの武具屋で出会える。

System
●システム

「マニュアルはあまり読まない」という人でも全然ＯＫ！基本的な操作方法から超便利なシステムなどを解説!!

基本操作

まずは最も基本的なコントローラの操作方法から。LRボタンは超便利なので、絶対チェック!!

コントローラの操作方法

基本操作は従来のＲＰＧと変わりない。ただ意外に気づきにくいのが、ＬＲボタンの便利さ。これを使えば参照頻度の高い「武具装備」「技装備」などの画面が一発で呼び出せるのだ。ここではこのような役立つ操作を、基本操作とあわせて紹介!!

L2 パーティーステータス画面（一発呼び出し）

L1 武具装備画面（一発呼び出し）

▲変更したい装備を◎ボタン２回で選択。

●その他のコマンド（すべて同時押し）

L1＋R1	▶装備メニュー
L2＋R2	▶ステータスメニュー
L1＋R1＋SELECT＋START	▶ソフトリセット

R2 キャラクターステータス画面（一発呼び出し）

R1 技装備画面（一発呼び出し）

▲装備を変更したい技や術を◎ボタン２回で選択。

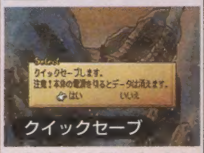
キャラの移動／カーソルの移動

⊗ボタンを押していなくても、アナログスティックでの移動は〝走る〟になる。

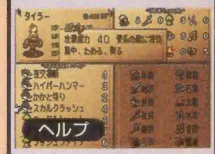
ポーズ

「キーコンフィグ」の設定時に使用

△ クイックセーブ／ヘルプ表示

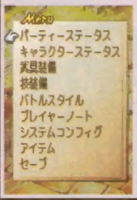


▲◎ボタンを押せば、すぐに一時的なセーブができる。



▲技・術、アイテム等の詳細は、これで確認できる。

□ メニュー画面／パーティーステータス（バトル中）



●メニュー

◀このメニュー画面や、一発呼び出しが可能な各種装備＆ステータス画面は、イベント中や戦闘中以外なら、基本的にいつでも呼び出せる。

●バトル中のパーティーステータス

▲戦闘中に□ボタンを押すと、パーティ全員のＨＰ＆ＬＰを確認できる画面になる。

× コマンドのキャンセル／走る（十キーと同時押し）

○ 話す／コマンドの決定

イベント選択＆年表画面

年代別に分けられたイベントをクリアすると物語が進んでいく。キミが刻んだ歴史を年表で確認することも可能。

マップ上に次々と現れるイベントをクリアしていくことで、物語を進めていく『サガフロII』。ギュスターヴとウィルのイベントの年代が離れすぎないよう、交互に（できれば若い年代順に）クリアしていくのが妥当なプレイ方法だ。操作方法は右を参照。

３つの画面表示の利用方法

①イベント選択
Ｌ１やＲ１でマップを切り替えられ、⊗ボタンでアイコンが素早く動く。イベント名を選択するとそのイベントが始まるぞ。

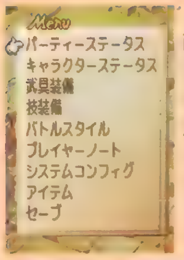
②全世界図
イベント選択画面の左右下に表示されている丸い部分を選択すればこの画面に。大陸名やその簡単な紹介文も参照可能。

③年表
全世界図表示中に、さらに画面左右下の丸い部分を選択すればこの画面に。過去、そして未来の歴史の流れを確認できる。

メニューコマンド

ステータス画面やセーブ、コンフィグなど、基本的にゲーム中で必要なコマンドは、この「メニュー」で呼び出せる。ショートカットは左を参照。

こまめに呼び出せ！ メニュー画面



ストーリー中で、ほぼすべてのシステム画面を呼び出せるのが、このメニューコマンドだ（上から4つまでの項目は、すべてＬＲボタンで一発呼び出しが可能）。とにかく使用頻度の高いコマンドなので、その内容をしっかり把握しておこう。ちなみにメニューコマンドは、上の写真のように、いずれかのシステム画面の参照中にも、重ねて表示することができるぞ。覚えておこう。

メニューコマンド 1 パーティーステータス

この画面では、現在パーティに入っているすべてのキャラと、そのステータスを一画面で確認できる。また、両方の主人公で共有することになるチップやＣＲの所有量も参照可能。だが、意外に重要になってくるのが年代の確認。イベント選択画面では、年代を確認できないため、そのイベントの年代を知るには、いったんイベントを選択したあと、このパーティーステータス画面を参照する以外に手がないのだ。プレイしているギュスターヴ編、ウィル編の年代が離れすぎないようにするためには、絶対欠かせない行為だぞ。

▶ステータス確認よりも、やはり年代の確認のために参照されることが多くなりそう。

メニューコマンド 2 キャラクターステータス

仲間が増えたら、まずはこの画面で、そのキャラの得意な武器＆術スキルを確認。それから、どんなアニマを持つ武器や防具、アクセサリを装備させるかを決めていくのだ。まだ覚えていない技や術をその仲間が持っていたら、一度それを封印するのも忘れないように。でないと、他のキャラがその技や術を使えるようにならないぞ。

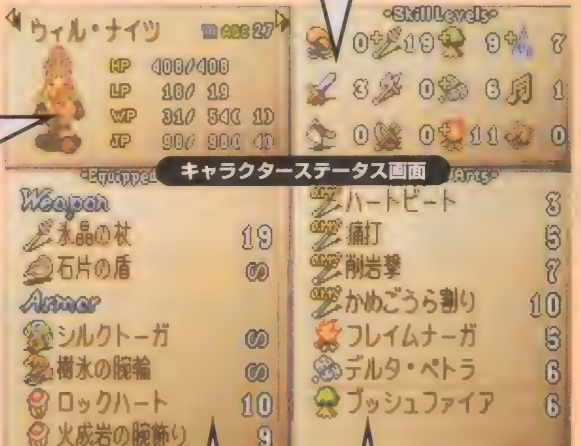
[キャラクターのスキルレベル]

戦闘で使用した技や術しか、スキルレベルは上がらない。さまざまなスキルに手を出すより、各キャラごとに育てるスキルを一本化したほうがいいぞ。

武器スキル		術スキル	
体術	肉体を駆使した打撃や投げ技でダメージを与えるスキル。強力な技を修得可能。	樹術	植物に宿るアニマを術に使うスキル。安らぎ、守り、風、成長などの象徴。
剣術	攻守のバランスに優れた武器、剣を使うスキル。修得できる技の数は最も多い。	石術	鉱物に宿るアニマを術に使うスキル。岩、結晶、砂、硬化などの象徴。
斧術	打撃と斬撃の性能を兼ね備えた武器、斧を使うスキル。一撃の破壊力は最強？	火術	炎に宿るアニマを術に使うスキル。灯 活力、浄化、暗示などの象徴。
杖技	装備者の術の能力を高める武器、杖を使うスキル。敵の急所を攻める技が多い。	水術	水に宿るアニマを術に使うスキル。雲、氷、癒し、刻などの象徴。
槍技	間合いの広さで有利に戦える武器、槍を使うスキル。接近戦では無条件で先手に。	音術	音に宿るアニマを術に使うスキル。さまざまな種類の音の象徴。
弓技	唯一、射撃が可能な武器、弓を使うスキル。命中精度が高く、遠距離ほど高威力。	獣術	獣の骨に宿るアニマを術に使うスキル。動物の生態や生命力などの象徴。

◀＋が付いていると“才能”あり!!

アイコンに付いている“＋”は、そのスキルの才能（資質）がある証拠。才能があるとレベルも上がりやすく、ひらめきやすい。



キャラクターステータス画面

[装備している武具]

現在そのキャラが装備している武器や防具、アクセサリが表示される。装備している武具によって、使える技や術は制限される。(P10を参照)

[装備している技・術]

現在そのキャラが装備している技や術が表示される。ここで技や術を装備しておかなければ、覚えた技や術も駆使できない。(P10を参照)

[キャラクターのステータス]

ステータス名	
HP（体力）	キャラの体力を表す。0になると戦闘不能になるが、次のバトルで復帰可能。
LP（生命力）	キャラの生命力を表す。0になると宿などで回復しないかぎり戦闘復帰不可能。
WP（技ポイント）	技を使うときに必要なポイント。戦闘中はカッコ内の数だけ回復していく。
JP（術ポイント）	術を使うときに必要なポイント。戦闘中はカッコ内の数だけ回復していく。

各パラメータの現在値／最大値

1ターンに回復するポイント数

JPにかぎり、装備している武具で、この数値が変化する。

メニューコマンド 3 武具装備

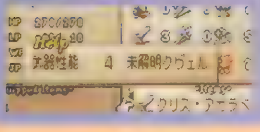
基本的に戦闘でどんな技や術を使うかが、武器・防具・アクセサリ装備の際の決め手となる。技なら武器自体の種類で、術ならアニマの種類で、それぞれ武具を選べばいい。あと、ＪＰと、その右横のカッコ内の数値（Ｐ９参照）が上がるものも狙い目だぞ。

▲盾はランダムで攻撃を回避してくれる特殊な武具。また、ＪＰやそのすぐ右横のカッコ内の数値の色が水色に変化するものは、数値がアップする装備。黄色はダウンだ。

防具・アクセサリの装備効果

●頭　（帽子、兜）	頭部への打撃を吸収して　術威力が低下するのを防ぐ。
●身体　（鎧、服）	胴体をガードして　熱や冷気の攻撃から身を守る。
●腕　（グラブ、小手）	腕への打撃を吸収して　攻撃力が低下するのを防ぐ。
●足　（靴、ブーツ）	足への打撃を吸収して　素早さが低下するのを防ぐ。
●全身　（スーツ、全身鎧）	他の防具が持つ、すべての効果を兼ね備えている。
●アクセサリ　（指輪など）	込められた術の力で装備者を保護し、術の力を強化する。

●ヘルプで性能を確認しよう！



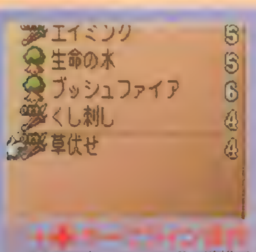
武具＆技装備画面ではその性能や効果をすぐに確認することはできない。△ボタンでヘルプを呼び出す必要がある。とくにアクセサリは、アニマを確認しておかなければ、装備しても意味がないぞ。また、ヘルプについては、システムコンフィングの項も参照。

メニューコマンド 4 技装備

技は対応する武器を装備しなければ使えないが、術は対応するアニマの宿った武具を何かしら装備していれば問題なく使える。ただし、術に使うアニマが、どれか１つでも欠けていると術は使えないぞ。とにかくせっかく覚えた技や術も、ここで装備しておかなければ戦闘で使えない場合がある。忘れずに装備を確認しよう。

◀ただ攻撃力が高いものを装備していけばいいワケではない。ＷＰやＪＰの量をよく見きわめよう。

●お気に入りラインって、いったい…？

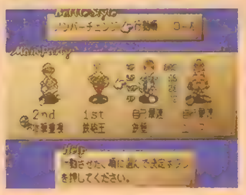


▲ラインの上には、パーティ連携でつながるものを並べるのがベストだ。

装備中の技＆術を上下に線引きしている「お気に入りライン」。実はこのラインより下にある技や術は、新しい技や術を覚えると上書きされてしまうのだ。技や術をあまり覚えていない頃は、ラインは上の方へ。使うもの（お気に入り）が決まってきた頃には下の方へ、ラインを操作するようにしよう。

メニューコマンド 5 バトルスタイル

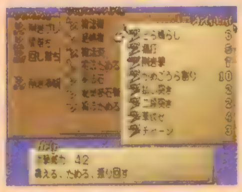
パーティ連携を狙って出すためにかかせない、バトルスタイルの変更ができる。「行動順」や「ロール（Ｐ16参照）」を効率よく設定することで、連携が完成する確率を上げるのだ。ちなみに「メンバーチェンジ」では、メインパーティ内の並び順を入れ替えることで、戦闘時の陣形（フォーメーション）も変更できるぞ。



◀連携の完成に直結する行動順は、必ず設定しよう。

メニューコマンド 6 プレイヤーノート

覚えた技・術（Arts List）／連携（Combos）／カスタムアーツ（Custom Arts）は、このノートに記録されていく。ただし、連携とカスタムアーツは、記録できる数に限界があるので、消したくないものは、お気に入りラインより上に持ってくるようにしよう。それぞれ96個まで保存可能なポケステを利用するのもいい。

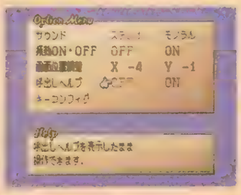


◀連携内容はここで確認できる。メモを取っておこう。

アーツリスト	コンボ	カスタムアーツ
修得した技・術	[illegible]	[illegible]
修得した技や術は、すべてここに記録される。消えることはないので、好きなときに確認可能。	連携内容をここで確認しておき、技装備、バトルスタイル設定の参考にする、という利用法が◎。	デュエル時のみに使える特殊な技は、ここに記録される。これも連携内容をメモっておこう。

メニューコマンド 7 システムコンフィグ

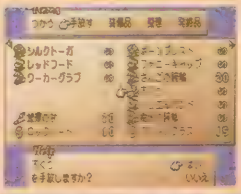
デュアルショックの設定や、ステレオ／モノラルの切り替えなど、プレイ設定はここで変更する。なお「呼出しヘルプ」のON／OFFは、ヘルプウインドウを出したまま、カーソルを別の項目に移動できるかどうかを設定するもの。OFFだと、装備画面などでカーソルを移動しても、常にヘルプが表示されているので超便利。



◀「呼出しヘルプ」は、絶対にOFFの状態に！

メニューコマンド 8 アイテム

アイテムは最大で64個までしか持つことができず、いっぱいの状態だと戦闘後にモンスターが落とすアイテムなども入手できない。ゲーム中盤以降は「手放す」で増えすぎたアイテムを整理することも重要だ。行けるタイミングが限られるが、グリューゲルかフォーゲラングなら、不要なツールをチップに変えられるぞ。

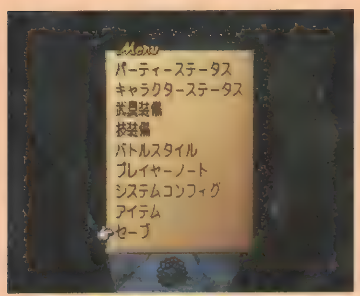


◀性能の低いものは、どんどん手放していこう。

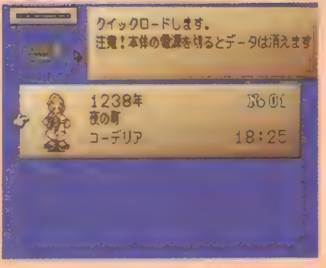
つかう	手放す	装備品	整理	発掘品
結界石など、特別な効果を持つアイテムを使用する。	実は重要。不要なアイテムは、これで捨てよう。	パーティキャラが装備している全武具のリスト。	アイテムを種類別に整頓する。武具装備の前に。	「ゴー!ゴー!ディガー」で発掘したアイテムを参照。

メニューコマンド 9 セーブ

１つイベントが終わるたびに挿入されるセーブコマンドは、イベントの節目でセーブできるのでなかなか便利だが、フィールド上でも、メニューコマンドさえ開けば、基本的にいつでもセーブが可能だ。とにかく何か選択肢を迫られそうなときなど、迷ったら即セーブ!! クイックセーブに関しては下を参照。

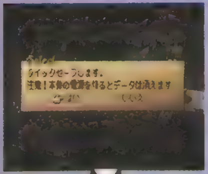


◀ダンジョンの中でだってセーブできる。とくに強い敵がいるときは、まめにセーブ。



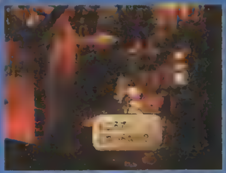
▶クイックセーブしたデータは、この画面からでもロード可能。スロット１のセーブデータ表示時に＋キーを左へ。

●クイックセーブとソフトリセットを併用せよ！



セーブはまめにしたいけど時間がかかるし……なんて人に打ってつけなのが、このクイックセーブ。良くない結果になったときに、ソフトリセット（P. 8参照）して、タイトル画面からクイックスタートすれば、すぐにクイックセーブした場所からやり直しができるのだ。通常のセーブと使い分けよう。

▲とにかくお手軽なクイックセーブ。ダンジョン内では絶対必須だ。



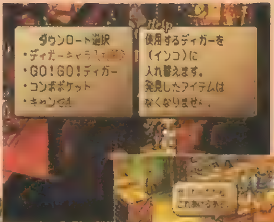
ポケットステーション

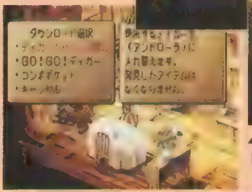
ミニゲームなどがロードできる『サガフロⅡ』のポケステ。ここでは、おトクなポケステの活用法などを紹介していこう！

ポケステの活用法

『サガフロⅡ』のポケステの利点は、何といってもポケステ同士でデータの交換ができること。とくにディガーが発掘したアイテムは、別のポケステに移しても、送り手側のポケステからはなくならない。つまり受け渡しを繰り返せば、無限にアイテムを増やせるワケだ。ポケステでしか手に入らないアイテムもあるらしいので、「ゴー！ゴー！ディガー」は必ずダウンロードしておこう。

▼▶ポケステをもらうキャラにより、ディガーの名前と性能が異なる。いろいろ試してみよう。キャラがいる場所は、P.46からのタウンガイドを参照してほしい。





▲街の人にこまめに話しかけていくと、ゲットしやすい。

ゴー！ゴー！ディガー

●掘りまくってアイテムをゲットせよ！

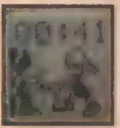
ディガーを入手したら、とにかく掘りまくらせよう。発掘したアイテムは64個までポケステに保存でき「アイテム」の「発掘品」で何のアイテムかが確認できる。ゲーム序盤は、ポケステで発掘した性能が高めのアイテムを装備して戦うと、技をひらめきやすい。ぜひ！

▼時間は、１分をたくさん繰り返すのが良さげ。

1 時間を設定（１分～99分）

2 とにかく掘らせる！

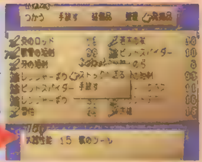
方向ボタンのどれかを押していれば、倍速で時間が過ぎ、左右を同時押しすれば簡易リセットになる。眠ってたら叩き起こそう！



3 「アイテム」の「発掘品」で確認

発掘品はゲームに戻って確認するまで不明のまま。また、一度ストックしたアイテムは、ポケステには戻せない。

アイテム



○ボタン２回押しでストック！

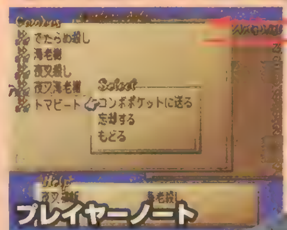
コンボポケット

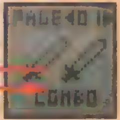
●貴重な技や連携を96個まで保存可能！

プレイヤーノートでは保存数に限りがあるパーティ連携とカスタムアーツを、ポケステに移して保存しておける〝技の倉庫〟的な役割のものがコレ。データは自由に出し入れでき、ポケステ同士での受け渡しも可能。消したくない連携は、ここに移そう。

自由に出し入れできる!!

▼○ボタン２回押しで、この表示が出る



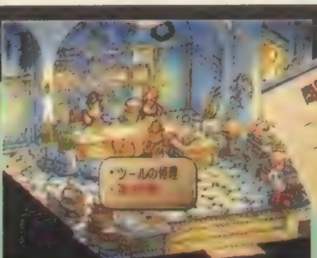
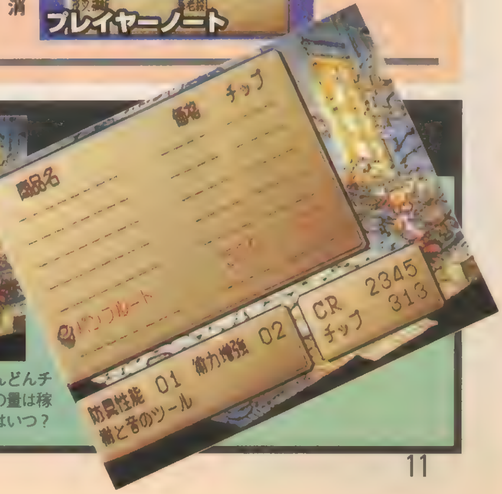


▲連携をポケステに送ってしまうと、当然プレイヤーノートからは消えるぞ。

システムチェック

▶「ツールの特注」&「製作依頼」とチップの関係とは……？

グリューゲルとフォーゲラングには、「ツールの特注」と「製作依頼」という、ツールを特別に作ってもらえる場所が存在する。ただ、ゲーム前半は品切れといわれ何も買うことができない。実はこれ、〝ゲーム中で出したチップの累積量〟と〝キャラのスキルレベル〟という２つの要素に関係しているのだ。これらが多い（高い）と、商品リストに名前が出てくるらしいぞ！

▲▶替ポケステで発掘したアイテムをどんどんチップに替えていけば、とりあえずチップの量は稼げるが……。右の写真のリストが埋まる日はいつ？

Battle ●バトル

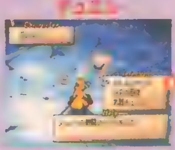
「デュエル」を始めとした数々の新要素が追加され、さらに奥深くなった『サガフロII』のバトル。ここからはシステムの内容を中心に、バトルのポイントをチェックだ！

基本システム

何事においても大事なのは、"基本"の2文字。まずはバトルの基本システムをしっかり把握しよう。

基本システム 1 エンカウント

いまやシリーズの伝統といえるエンカウントのシステムは、『サガフロII』でも変わっていない。今回もダンジョンなどを徘徊するモンスターのシンボルに接触すると、戦闘が発生するぞ。このとき、出現したモンスターが1体だけだった場合は、パーティバトルとデュエルの選択画面になる。ここで戦うメンバーを選ぶとデュエルへ、「ちからを合わせて戦う」を選ぶとパーティバトルへ移行するのだ。

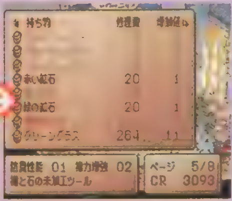


バトルの選択

地下道や遺跡など、閉鎖されたダンジョンではデュエルの発生率が高くなる。パーティキャラが1人で敵も1体だと、強制的にデュエルへ突入。

基本システム 2 アニマの残量

登場するほとんどの武具には"アニマの残量"と呼ばれる耐久度が設定されている。この数値は戦闘中に使うと減少し、残量が0になった武具は壊れて"アニマチップ"と呼ばれる物質に変化するぞ。このチップはツールの加工やCR（クラウン）の換金に利用できるのだ。耐久度が減った武具は、街の修理屋に持って行けば修理できる。

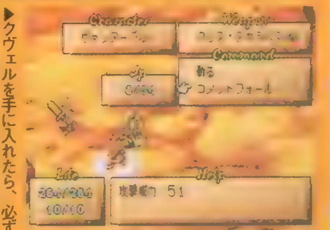


◀主力の武器や貴重なアクセサリは、アニマの残量が少なくなったら修理してもらおう。

金属製とクヴェルの武具について

アニマがなくなると壊れてしまうのが武器やアクセサリの宿命だが、例外もある。金属製の武器やアクセサリと、クヴェルがそれ。この2種類は耐久度が"∞"になっていて、絶対に壊れないのだ。とくにクヴェルは、装備すると特殊な技や術が使えるようになる物が多い。そのうえ使用回数も無限なので、とても重宝するぞ。

▶クヴェルを手に入れたら、必ず1度は装備して、特殊な技や術が使えないかを確認しよう。

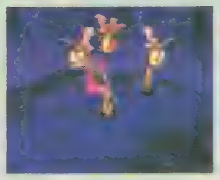


基本システム 3 LPの活用

キャラクターの生命力という位置づけのLPには、2つの用途がある。1つ目はLPを1ポイント消費して、キャラクターのHPを完全回復する用途。2つ目がWPやJPがなくなったときに、LPと引き替えに技や術を使う用途だ。LPの消費は文字どおり命を削る行為なので、頻繁に実行するわけにもいかないが、強敵との戦闘ではLPの活用がかなり重要になるぞ。なお、LPは0になっても街の酒場で休息を取ることで回復できる。

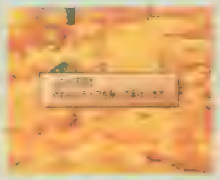
HPの回復

HPが減っている仲間がいるとき、ターンの最初にLPを1ポイント使って完全回復できる。ボス戦などの大事な戦闘では惜しまず回復。



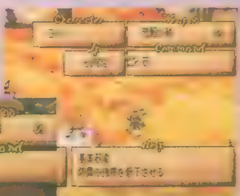
技・術の使用

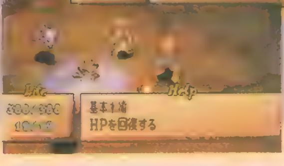
WPやJPが底を突いても、1ポイントのLPと引き替えに技や術を使うことができる。実行する機会は少ないが、最後の手段として覚えておこう。



基本システム 4 ダンジョンのツール

地下通路の石床や、洞窟のキノコなど、ダンジョンに存在するオブジェ（？）は戦闘中にツールとして利用できる。例えば樹のアニマを持つ"キノコ"が群生しているヤーデの洞窟では、プレイヤーは洞窟内にいるだけでキノコを装備しているのと同じ状態になるのだ。戦闘中は、そのキノコを媒体にして樹術が使えるぞ。



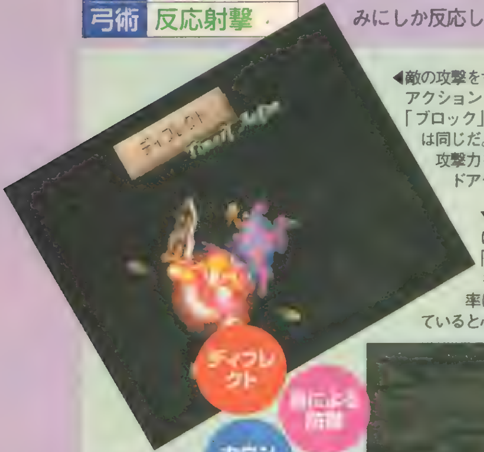


◀▲アクセサリの耐久度を減らさずに、術が使えるのはありがたい。利用価値は高い。

基本システム 5 ガードアクション

ガードアクションとは、一定の確率で敵の攻撃を無効化する特殊なディフェンスのこと。体術で戦っていた場合は「カウンター」、剣を使っていると「ディフレクト」というように、実行する攻撃の内容に応じてアクションが異なってくる。種類によって、さまざまな攻撃を受け止めてくれる盾とは違い、ガードアクションは物理攻撃のみにしか反応しない。

体術	カウンター
剣術	ディフレクト
杖術	ブロック
槍術	風車
弓術	反応射撃



◀敵の攻撃を寸前ではじく剣のガードアクション「ディフレクト」。杖の「ブロック」、槍の「風車」も効果は同じだ。斧は武器の中でも高い攻撃力を誇るが、その反面ガードアクションが存在しない。

▼盾による防御は、武器に比べると発生率が高い。「身を守る」のコマンドを実行すると、その発生率はさらに上がる。装備していると心強いのだ。

ディフレクト

盾による防御

カウンター

◀体術の「カウンター」と弓の「反応射撃」は、敵の攻撃を受けることなく、逆にダメージを与えられる便利なガードアクション。とくに、敵の力を利用して攻撃するカウンターは、威力も高いので決まるとうれしい。

基本システム 6 ステータス異常

モンスターの中には「催眠ガス」や「溶解液」といった、特殊な攻撃を仕掛けてくるヤツも多い。これらの攻撃を受けると、キャラクターがステータス異常に陥ることがあるぞ。ステータス異常のケースは、戦闘不能も合わせると全部で9種類。中には戦闘能力を著しく低下させるものもあり、デュエルでかかってしまうと戦いがツラくなる。右の表で各ステータス異常の症状と回復方法をしっかり把握しておこう。

	[illegible]	眠っている間は、一切の行動ができなくなる。一定時間の経過、状態回復の術、敵に殴られることで目を覚ます。
	[illegible]	味方と敵を無差別に攻撃するとんでもない状態。一定時間の経過、状態回復の術で正気に戻る。
	[illegible]	石化している間はまったく何もできない。状態回復の術でのみ回復でき、味方全員が石化するとゲームオーバー。
	[illegible]	行動に支障はないが、あらゆる攻撃の威力が低下する。一定時間の経過、状態回復の術で解除できる。
	[illegible]	敵に有利な行動しかしなくなる最悪の状態。一定時間の経過、状態回復の術で正気に戻せる。
	[illegible]	体内に毒が回り、ターンごとに少しずつＨＰが減っていく。状態回復の術でのみ治療できる。
	[illegible]	コマンド入力は受けつけるものの、必ず行動するとはかぎらない状態。一定時間の経過、状態回復の術で回復。
	[illegible]	術を始めとしたＪＰを消費する行動の一切ができなくなる。一定時間の経過、状態回復の術でもとに戻る。
	[illegible]	一切のコマンド入力を受け付けない。回復術を使ってＨＰを回復するか、戦闘が終わると復活する。

基本システム 7 内部パラメータ

ステータス画面で見ることはできないが、キャラクターには攻撃力、防御力といった基本能力も内部パラメータとして存在している。戦闘中にモンスターやキャラクターに重なって表示される“Moral Up”などのメッセージは、内部パラメータの変化を示しているぞ。戦闘では、見えない基本能力も重要になる。

◀内部パラメータは、術の効果によって上下できる

パラメーター一覧

Morale	体術や武器で戦う場合の攻撃力。獣術の「獣」などで上昇させられる。物理攻撃主体で戦うキャラには重要。
Defence	物理攻撃に対する防御力。石術を使い分ければ、味方の防御力アップと敵の防御力ダウンの両方が可能。
Psyco	術で戦う場合の攻撃力。樹術を使って敵を攻撃すると上昇する。術士の最重要パラメータ。
Magic	術攻撃に対する防御力。鉄製の防具を装備するか、音術の「音の聖域」などを使えば上昇させられる。
Quick	戦闘時の素早さ。獣術の「マインドスケープ」などを使えば上昇させられる。

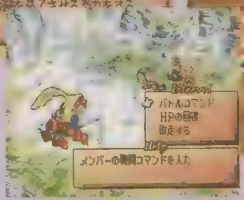
基本システム 8 交渉

今作から登場の新要素「交渉」は、交戦中のモンスターと交渉して戦闘を終わらせるシステム。今回も前作同様、1度戦闘に突入すると逃げられないので、戦いを途中で終わらせるには交渉を行うしかないぞ。交渉のコマンドは、味方が有利になる、味方と敵が互いに消耗する、敵が有利になるという3つの状況で出現し、成功すればその場で戦闘が終了する。

【主な交渉例】

有利	見逃す
↑	追い払う
	停戦交渉
↓	逃走する
不利	敗走する

▲敵全体をステータス異常にするだけで、交渉コマンドは出現する。



▶不利な交渉に成功しても、キャラのパラメータは上昇しない。

▲条件を満たせば、デュエルでも交渉は可能。

基本システム 9 戦闘終了

戦闘終了時には、戦闘で活躍したキャラクターの各種パラメータや、スキルレベルがアップする。術を使い込んでいれば、新しい術を修得することもあるぞ。また、装備していた武具が壊れたり、敵からアイテムを入手した場合も、メッセージが表示される。これらの情報を確認して、次の戦闘に必要な準備を整えるのだ。

◀戦闘終了時のメッセージは念入りにチェックしよう。

バトルシステム

味方の戦力を結集して戦う戦略性重視の「パーティバトル」と、モンスターと1対1で戦う緊迫の「デュエル」。この2つのバトルシステムを解説！

PARTY BATTLE パーティバトル

●チームワーク重視の集団戦闘

複数のモンスターを相手に、最大4人のメンバーで戦う今回のパーティバトル。奥深い作戦を実行できる新システム「バトルスタイル」の採用により、キャラクターそれぞれに特徴を持たせ、有利なバトルが展開できるようになった。

▶ロールの設定が、連携などの戦闘内容に強く反映されるのだ。

バトルシステム 1 味方と敵の配置

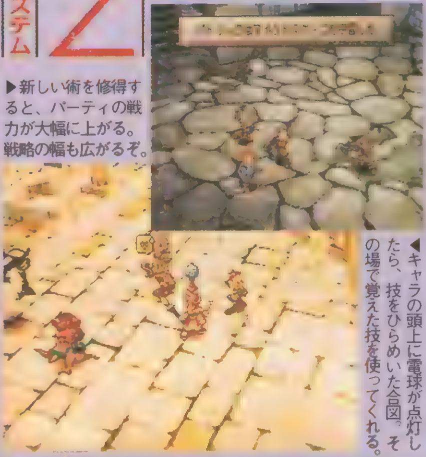
パーティバトルでの味方と敵の配置は、モンスターのシンボルと接触したときの状況によって変化する。状況として最もよくないのは、ダッシュ中にシンボルと接触するケース。この場合は隊列のバランスが崩され、パーティとモンスターが入り乱れて戦う乱戦状態になる。逆にダッシュしていない状態でシンボルに接触すると、パーティが隊列を維持しつつモンスターと向かい合う、理想的な配置で戦うことができるぞ。また、横や背後からシンボルに接触されたときにも、微妙に配置が乱れてしまうことがあるぞ。

◀乱戦になると武器の性能を生かしきれないため、戦いが不利になる。体術での攻撃には影響はない。

▶パーティの隊列が反映された理想の配置。武器攻撃に適した間合いになっているので、武器を持たない敵に対して有利に戦える。

バトルシステム 2 ひらめき

戦闘中に体術や武器による攻撃、もしくは技を使っていると、「ひらめき」でキャラクターが新しい技を修得することがある。また同じように、戦闘で術を使い込んでいると、戦闘終了後に新しい術を修得する場合があるぞ。このようにして覚えた術や技は、技装備画面の封印欄に追加されて、パーティの仲間全員が使えるようになるのだ。技や術の修得は、キャラクターが資質を持っている武器、または術を使っていると早くなる。スキルレベルが高いほど、より高度な技や術が修得可能だ。



▶新しい術を修得すると、パーティの戦力が大幅に上がる。戦略の幅も広がるぞ。

◀キャラの頭上に電球が点灯したら、技をひらめいた合図。その場で覚えた技を使ってくれる。

バトルシステム 3 連携攻撃

パーティバトルの華ともいうべき連携攻撃は、さまざまな条件が重なって成立する。基本の条件をあげると、①2人以上の味方が、同じ敵を目標に技や術を仕掛ける。②同じ敵を攻撃目標にしている味方が連続で行動する、といった感じだ。連携は、2つ目以降の攻撃が防御力を無視してダメージを与えられるため、成立すると通常よりも大きなダメージを与えられるぞ。なお、今回は味方と敵の行動が連携することもある。

◀バトルスタイルをうまく設定すれば、意図的に連携を組み立てられる。その気になれば5ケタのダメージも!?

パーティバトルのメリットは…？

▶綿密な戦略で堅実に戦える

パーティバトルのメリットは、最大4人で戦えること。仲間それぞれの長所を把握してロールや行動順を設定すれば、高度な戦術が実行できる。また、仲間の何人かが倒れるようなピンチに陥っても、無事なキャラクターがいれば生き残るチャンスがある。綿密かつ多彩な戦略と、どんなピンチにも対応できる柔軟性により、堅実に戦える。

▶連携攻撃の逆転性も魅力。これも仲間がいてこそだ。

高度な戦術で強敵を撃破！

▲仲間が倒れても、回復術を使えば戦闘に復帰させられる。これもパーティバトルのメリット。

DUEL デュエル

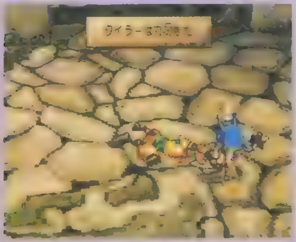
●己のみが頼りの一騎打ち

パーティバトルとは違い、1対1の純粋な実力勝負でモンスターと戦うバトル。それが、新方式のバトルシステム「デュエル」だ。LPの使用や交渉、ガードアクションといった基本の要素はパーティバトルと同じだが、コマンド入力を始めとした戦闘システムはまったく異なる。また、普通の連携とは異なる1人連携システムが採用されていて、パーティバトルで使える技と術や、デュエル専用の連携攻撃"カスタムアーツ"を見つける楽しみがあるのだ。

▶互いの実力のみが勝敗を決める、緊迫感抜群のバトルが展開！

バトルシステム 1 負けたらゲームオーバー

デュエルに挑戦したキャラクターが、力およばずモンスターに負けてしまうとゲームオーバーになる。モンスターの思わぬ1人連携を受けて力尽きる、というケースもデュエルではよくあることなのだ。デュエルが多発するダンジョンでは、念のためクイックセーブをこまめに実行するといい。これで、まさかのときも安心だぞ。



◀負けたらゲームオーバー。このシビアなルールが、バトルの緊張感を高める。

バトルシステム 2 武具の消耗は「1」

デュエルのコマンド入力はちょっと特殊で、ターンごとに4つのコマンドを選んで、そのターンの行動を決定する。このとき武器やアクセサリを使うと耐久度が減少するが、デュエルでは武具の使用回数に関係なく、1ターンでの耐久度の消耗は「1」と決まっているぞ。つまり、「斬る」のコマンドを4つ入力して剣を4回使っても、耐久度の消耗は1ポイントだけなのだ。

◀1回使っても4回使っても、耐久度の消耗は1。何度も使ったほうがお得!?

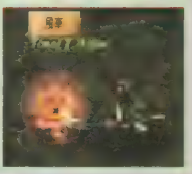
バトルシステム 3 特殊なコマンド入力

ターンごとに選べるコマンドには、武器や術を使った攻撃のほかに間接的な行動もある。敵の行動の成功率を下げる「けん制」や、自分の攻撃の成功率を高める「構える」などがそれで、これらの行動を攻撃に織り込むことで、優れた効果を発揮するのだ。間接的な行動を絡めた駆け引きも、デュエルの醍醐味だ。

▲間接的な行動を活用すれば、敵の内部パラメータを低下させたり、1人連携を封じることも可能だ。うまく使えばデュエルで主導権を握れるぞ。

Timely Actionの意味

デュエル中に出現する英字は、相手の攻撃に対して相性のよいコマンドを入力した合図。味方が有利だと、緑色の文字が出る。



バトルシステム 4 カスタムアーツ

▼特定の組み合わせでカスタムアーツが発動！

剣の使用時に「斬る」＋「払う」の組み合わせでコマンドを実行すると「十字斬り」が発動する。こうした特定の順番と組み合わせでコマンドを実行すると、パーティバトルでも修得可能な技や術を編み出すことができる。さらに、ツールの術も絡めたコマンドの組み合わせによっては「カスタムアーツ」と呼ばれる連携攻撃が編み出されることもあるぞ。術の力のみを合わせたものもあれば、武器攻撃と術の効果が組み合わされたものもありと、カスタムアーツの種類はとても豊富。強力な奥義、秘奥義も存在する。

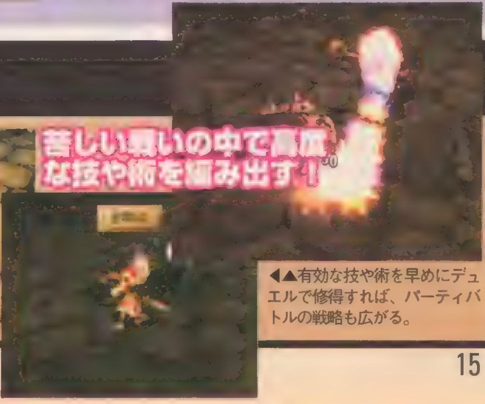
▲いろいろな組み合わせを試すことで、新たなカスタムアーツを発見できる。

デュエルのメリットは…？

▶意図的に技術を修得できる

1対1で敵と戦い、味方が負けると即ゲームオーバーという、まさしくパーティバトルのメリットと正反対のリスクを負って戦うデュエル。しかし、さまざまなコマンドの組み合わせを試すことで、意図的に技や術を修得できる利点もある。とくに、パーティバトルで修得するには手間がかかる合成術を、簡単に修得できるのは大きいぞ。

▶このような簡単な術の組み合わせで、合成術を修得可能。



◀▲有効な技や術を早めにデュエルで修得すれば、パーティバトルの戦略も広がる。

戦闘解析

基本システムを一通り押さえたところで、ここではさまざまな角度から見た戦闘のポイントを解説！　バトルを有利に展開する知識を、バッチリ頭に詰め込もう!!

戦闘解析 1　バトルスタイルの活用

戦いに参加するメンバーや行動順、戦闘での役割を、フィールド移動時にあらかじめ設定しておけるバトルスタイル。とくに行動順とロール（役割）の設定は、連携攻撃の組み立てや、奥深い作戦の実行に欠かせない大事な要素だ。先制攻撃で術を使わせたいキャラクターは行動順番を1stにして、さらに「鉄砲玉」のロールを割り振る、といった感じで行動順とロールは巧みに併用して作戦に役立てよう。

▲行動順やロールの設定を活用すれば、戦い方のバリエーションは大きく広がる。

ロール一覧

ロール名	所有キャラ	効果
鉄砲玉	ギュスターヴ	行動スピードアップ
英雄	ケルヴィン	味方全員（自分以外）の攻撃・回復効果アップ
スカウト	ウィル	ダッシュ中のエンカウントでも乱戦になりにくい
エース	コーデリア	直前の行動からの連携性アップ
術強化	ナルセス	術攻撃力アップ
戦略	タイラー	去る、追い払う、見逃すの成功率アップ
回復	ニーナ	回復術の効果アップ
鉄壁	パトリック	防御力アップ
狙撃	ラベール	弓による攻撃力アップ
攻撃重視	ウィリアム	体術・武器攻撃力アップ
防衛	レイモン	味方全員（自分以外）の防御効果アップ

▶パーティの並び順は、左端のキャラが戦闘で前列に配置される。ＨＰと防御力が高い順に、左から並べていくのがベスト。

▲先制攻撃する仲間を決めたり、回復の術を使うタイミングを調節するなど、細かい作戦の実行にも行動順の設定は重宝。

▶ロールの効果は、連携の成功率を高めたり、物理的な攻撃力をアップさせるなど種類によってさまざま。応用がきくので、必要に応じて使い分けよう。

戦闘解析 2　技と術の修得

技と術を効率よく修得する最大のポイントは、キャラクターが資質を持っている武器や術を使わせること。ウィルは杖、コーデリアは槍というように、キャラクターごとに異なる武器、術を担当させることも大事だ。

▲強いモンスターとの戦闘は危険を伴うが、そのぶん技を修得しやすい。

技を効率よく修得するには…？

ハンの廃墟でクヴェルを守っているスケルトンなど、強力なモンスターを相手にすると、かなり高度な技まで早い段階に修得できる。武器のスキルレベルの高さや、どれだけ強い武器を装備しているかも、技の修得に関係するようだ。

▲とくに回復系の術は、早めに編み出しておくといい。以後の展開が楽になるぞ。

術を効率よく修得するには…？

術はパーティバトルで修得するよりも、デュエルで編み出したほうが手っとり早く覚えられる。貴重な合成術もそれほど苦労せずに編み出せるので、コーデリアのような、術の資質を持つ戦士系のキャラがデュエルで編み出そう。

戦闘解析 3　術とツールの装備

キャラクターに術を装備させても、対応する属性のツールを身につけていないと、戦闘中にその術を使うことはできない。例を挙げると、樹と水の合成術である「生命の水」は、樹のツールと水のツールを装備していないと使えないのだ。新しい術を装備するときには気をつけること。

▲術士には防御力よりも、ツールとしての性能に優れた防具を装備させよう。

▲せっかく術を装備しても、使えないのでは意味がない。ツールの装備は重要だ。

戦闘解析 4　技と武器・盾の装備

武器と盾を装備して攻守のバランスを重視するか、両手に武器を持って攻撃の幅を広げるか。その選択には悩むところ。両手に武器を装備していると、片方の武器の耐久度が0になっても続けて戦えるが、盾は高確率で敵の物理攻撃を無効化するので安心して戦える。ボス戦でだけ盾を持つなど、自分なりのスタイルで武器と盾を使いこなそう。

◀▲性能のよい盾が手に入るまでは、武器だけで戦うのも1つの手。

戦闘解析 5 連携攻撃の作成

今作も連携は複雑なロジックの上に成り立っているのだが、今は難しい話はパス。ここでは手軽に4連携を組み立てる手順を解説だ。まず、できるだけ強力な技か術をつなげて2連携を作る。その連携はプレイヤーノートの連携履歴に登録されるので、お気に入りラインの上に移動させよう。あとは、その連携に1つずつ技か術を加えていけばいい。連携履歴とロールをうまく活用するのがポイントだ。

▲ロールの「切り込み」と「エース」は便利。技や術がうまく連携しないときは、この2つで接続。

▲連携履歴に登録した2連携に、さらに技や術をつなげていく。技や術同士の相性、連携につながりやすい技や術の見極めも重要だ。行動順の設定も試してみよう。

戦闘解析 6 回復は術かLPか

ＬＰを使ったＨＰ回復は便利なので、ピンチのときはつい頼ってしまいがち。しかし、中盤以降のイベントでは、できるだけＬＰを温存することも重要になるぞ。そこで重宝するのが、ＨＰ回復の効果を持つ術「生命の水」と「生命力強化」。最後にボスが出現するダンジョンでは、ＨＰの回復は可能なかぎり術でまかなってＬＰを温存しよう。ステータス異常を回復する「生命の息吹」も、中盤以降のイベントには欠かせないのだ。

▲ザコとの戦闘では、極力ＬＰの使用は控える。仲間の誰かに回復を担当させよう。

▶逆に、ボス戦では惜しみなくＬＰを使って全力で戦う。仲間全員でひたすら攻撃するのだ！

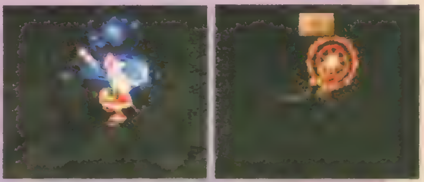
戦闘解析 7 カスタムアーツの作成

デュエルでは、武器での攻撃と、身につけているツールを媒体にした術で敵を攻撃できる。さまざまな属性のツールを身につけていれば、それだけ多彩な術攻撃が可能になるぞ。これらの攻撃に間接的な行動をからめて、カスタムアーツを作るのだ。パーティバトルの連携攻撃と比較すると、仕組みは明解で組み立てやすい。

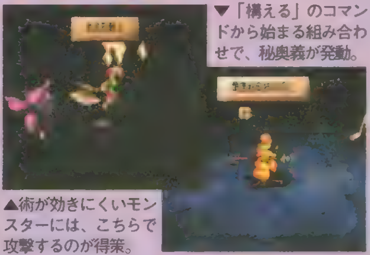
◀高度なカスタムアーツは、技や術以上の攻撃力を発揮。

●術のみのカスタムパーツ

最も簡単なのは、同じ属性の術を4回使うだけの組み合わせ。属性によって効果は異なるので、全ての属性で試してみよう。頭につける術の属性を変えれば、効果が変わる。


▲炎の攻撃、ＨＰ回復、防御力ダウンなど、術のカスタムアーツの効果はとても多彩。応用もきくぞ。

●術と攻撃をからめたカスタムアーツ


▼「構える」のコマンドから始まる組み合わせで、秘奥義が発動。

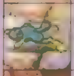
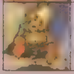
▲術が効きにくいモンスターには、こちらで攻撃するのが得策。

術と武器の攻撃を組み合わせると、術の力を込めた武器で敵を攻撃するカスタムアーツになる。1度に複数の術を込めると、奥義、秘奥義クラスの強力なカスタムアーツが発動するぞ。

戦闘解析 8 モンスターの弱点

骸骨のモンスターは打撃系の攻撃、植物のモンスターは火の術に弱い、というように、ダンジョンなどで出現するモンスターには、それぞれ個別の弱点が存在する。それがわかれば、敵のウィークポイントを攻めて戦闘を有利に展開することが可能になるぞ。モンスターたちの弱点は、マップを徘徊しているときのシンボルのグラフィックで大まかに推測できる。右のリストで、モンスターの種類ごとの弱点をしっかり把握しておこう。

▲強敵モンスターも、弱点がわかれば楽勝！とまではいかないが、少しは戦いが楽になる。

シンボル	系統	弱点
	獣系	火の攻撃に弱い。ＨＰが低いモンスターなら、火術で一掃できる。
	飛行系	これといった弱点はない反面、どの攻撃もそれなりに有効。
	スライム	打撃系の攻撃は無効。斬る、突くが有効だが、ＨＰの高さに手こずる。
	アンデッド	火の攻撃、剣技の「十字斬り」に弱い。火術で攻めるのが◎。
	昆虫系	剣技の「かぶと割り」に弱い。デュエルで戦うときはこの技で両断。
	植物系	火の攻撃、斧の攻撃、樹術の「ウッドストック」などに弱い。
	不定系	打撃系の攻撃が効きづらいため、突き技や、斬り技が有効。
	水棲系	水術の「アクアバイパー」、杖技の「エビ殺し」などに弱い。
	岩系	杖技の「削岩撃」に弱い。石術で防御力を下げればなお有効。
	骨系	体術、杖による打撃が効果的。杖技の「骨砕き」が最も有効。

今回の攻略範囲内で入手可能なアイテムのデータと戦闘に欠かせない術・技のデータを一挙公開！奥深い戦闘を勝ち抜くために、これらのデータを最大限に活用してプレイしよう。

アイテムリスト

術や技を効果的に使うには、まずアイテムの知識を深めることが大切。貴重なアイテムの取り逃しはないように。

戦闘に欠かせない武器・防具をチェック!!

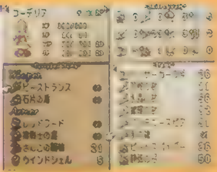
『サガフロⅡ』におけるアイテムの大半は、武器や防具であるとともに、術を使用するためのツールとしての役割も持っている。そのため、性能を優先するか、ツールとしての役割を優先するかで非常に迷ってしまうが、武器攻撃メインのキャラなら性能、術メインのキャラならツールとしての役割を優先というように、ある程度割り切って装備をするとパーティ全体としての戦力は向上するぞ。

●不要なアイテムは"処分"しよう

アイテムには所持数制限があるため、マメに処分しなければ持ちきれなくなり、泣く泣くアイテムを捨てるはめに陥りがち。捨ててしまうとチップが入手できないので損をするばかり。アイテムは壊れるまで使うか、できるだけ処分するようにしよう。

武器編

武器は、体術を除く5つの技の系統に対応した種類が存在する。ツールには、アニマの残量と呼ばれる耐久度が設定されているが、クヴェルと金属製の武器は無限に使用できるのだ。



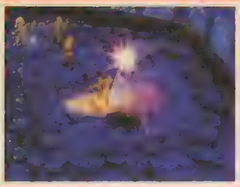
種類	名称	武器性能	備考	入手方法
剣	木刀	4	樹のツール	ヴェスティア、ヤーデで購入（70）
	クリス・アカラベス	4	未解明のクヴェル	ハンの廃墟地下で入手
	ストーンナイフ	5	石のツール	ヴェスティア、ヤーデで購入（100）
	牙の短剣	7	獣のツール	フォーゲラングで購入（150）
	大木刀	8	樹のツール	モンスターが落とす
	炎のロッド	12	炎のツール	ハンの廃墟屋外で入手
	鋼の短剣	15	金属製武器	ワイドで購入（250）
	風伯	18	樹のツール	ラウプホルツで購入（650）
	雷伯	18	水のツール	ラウプホルツで購入（650）
	鋼の長剣	33	金属製武器	グリューゲルで購入（1500）
斧	石斧	7	石のツール	コーデリアの初期装備、ヴェスティアで購入（110）
	フリントアクス	9	炎のツール	ヴェスティア、ヤーデで購入（130）
	ハンマーヘッド	15	石のツール	ハンの廃墟地下で入手、フォーゲラングで購入（300）
	水樹の斧	19	水のツール	ラベールの初期装備、ラウプホルツで購入（500）
	バーサーカーの斧	24	獣のツール	氷河で入手
杖	若木の杖	3	樹のツール	ウィルの初期装備、ヴェスティアで購入（30）
	かしの杖	4	樹のツール	ニーナの初期装備、ラウプホルツで購入（50）
	ひいらぎの杖	4	樹のツール	モンスターが落とす
	双蛇の杖	13	獣のツール	グラン・ヴァレ石橋で入手
	氷晶の杖	16	水のツール	グラン・ヴァレ霧の谷で入手、ヴァイスラントで購入（400）
	銀環の杖	23	音のツール	ハンの廃墟屋外、石切場跡で入手
槍	木槍	6	樹のツール	コーデリアの初期装備、ヴェスティアで購入（80）
	灯の槍	9	炎のツール	ヤーデの洞窟で入手、テルム、グリューゲルで購入（130）
	古木の槍	15	樹のツール	ラウプホルツで購入（380）、夜の町で入手
	アンテニースピア	17	獣のツール	モンスターが落とす
	氷の槍	25	水のクヴェル	グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	鋼の槍	35	金属製武器	グリューゲルで購入（1000）
	ビーストランス	36	獣のクヴェル	氷のメガリスで入手
弓	狩人の弓	7	炎のツール	ヤーデの洞窟で入手、ヴェスティアで購入（120）
	レンジャーボウ	11	樹のツール	ナルセスの初期装備、ワイドで購入（240）
	ピットスパイダー	14	水のツール	グリューゲルで購入（460）、氷河で入手
	静弦の弓	19	音のツール	石切場跡、氷河で入手

※入手方法には、拾える場所や購入できる街などを明記しています。また、カッコ内の数値は価格を表しています。ただし、時代が進むとお店の品揃えが変更されるので、今回の範囲以降のイベントではこの限りではありません。

防具編

金属製の防具を装備すると、JPが大幅に下がってしまう。術をメインに使用するキャラには、装備させないようにしよう。術力強化とは、装備することでキャラの術能力値にボーナスポイントがプラスされるということ。術使いには、クヴェルなどの術力強化の数値が大きいものを装備させるといいぞ。

種類	名称	防具性能	術力強化	備考	入手方法
盾	バックラー	8		小型の盾、接近攻撃を回避可	ウィルの初期装備、ヤーデの洞くつで入手
	ハウスの盾	12		ハウスの破片、接近攻撃を回避可	モンスターが落とす
	石片の盾	16		石製の盾、接近・射撃攻撃を回避可	石切場跡で入手、ラウプホルツで購入（400）
	騎士の盾	20		最高級の盾、接近・射撃攻撃を回避可	グリューゲルで購入（750）
	氷河の盾	24		氷製の盾、接近・射撃・熱攻撃を回避可	氷河で入手
頭	帽子	3	1		ウィルの初期装備
	レッドフード	4	2		コーデリアの初期装備
身体	術士服	4	2		コーデリアの初期装備、テルムで購入（180）
	革鎧	6	1		ウィルの初期装備、テルムで購入（160）
	毛皮	6	3		ヴァイスラントで購入（120）
	パッデドメイル	8	2		タイラーの初期装備
	シルクトーガ	8	3		ニーナの初期装備、グリューゲルで購入（350）
	術戦士の鎧	12	2		ハンの廃墟屋外で入手、グリューゲルで購入（550）
	ボーンブレスト	13	3		ハンの廃墟屋外で入手
	ワニ革の鎧	15	1		レイモンの初期装備
	鉄の胸当て	18	0	金属製防具	ギュスターヴの初期装備、ワイドで購入（440）
	鋼鉄の鎧	26	0	金属製防具	パトリックの初期装備
手	ワーカーグラブ	4	1		タイラーの初期装備
	さんごの腕輪	4	2	水のツール	フォーゲラングで購入（500）、グラン・ヴァレ霧の谷で入手
	樹氷の腕輪	4	3	水と樹のクヴェル、水耐性	ケルヴィンの初期装備
	ガントレット	6	0	金属製防具	ワイドで購入（160）
	獣骨の小手	6	2	獣のツール	ハンの廃墟屋外で入手
	黒曜石の腕輪	8	1	石のツール	モンスターが落とす
足	木ぐつ	2	2		ナルセスの初期装備
	毛皮のブーツ	5	1		ウィルの初期装備、ヴァイスラントで購入（90）
	ラバーソウル	6	2		テルムで購入（280）
	ワニ革のくつ	7	1		ハンの廃墟・奥部で入手
	ポップシューズ	8	1	プレスが使える	石切場跡で入手
全身	レザースーツ	18	2	全身防具	グラン・ヴァレ霧の谷で入手、ヴァイスラントで購入（440）
	スーツアーマー	21	0	金属製の全身防具	ワイドで購入（600）
	フィールドスーツ	34	0	金属製の全身防具	グリューゲルで購入（2500）
アクセサリ	クロスブランチ	1	1	樹のツール	ヴェスティア、テルムで購入（100）
	ロックハート	1	1	石のツール	ヴェスティア、テルムで購入（100）
	火成岩の腕飾り	1	1	炎のツール	ナルセスの初期装備、ヴェスティアで購入（100）
	ブルーウォーター	1	1	水のツール	ヴェスティア、テルムで購入（100）
	ブルーチップ	1	1	水のツール	グラン・ヴァレ石橋で入手
	超水結晶	1	3	水のツール、水耐性	氷のメガリスで入手、ヴァイスラントで購入（800）
	ウインドシェル	1	1	音のツール	ヴェスティア、テルムで購入（100）
	獣角の護印	1	1	獣のツール	ヴェスティア、テルムで購入（100）
	キャッツアイ	1	2	獣のツール、凝視耐性	夜の町で、キノコのなみだか鉱石3点セットと交換
	グリーングラス	1	2	樹と炎のツール	氷河で入手
	緑の鉱石	1	2	樹の未加工ツール	スヴェルドルフ鉱山で入手
	赤い鉱石	1	2	炎の未加工ツール	スヴェルドルフ鉱山で入手
	青い鉱石	1	2	水の未加工ツール	スヴェルドルフ鉱山で入手
	何かの骨	1	1	獣の未加工ツール	ハンの廃墟地下で入手
	悪魔草の牙	1	2	樹と石の未加工ツール	モンスターが落とす
	鋼のお守り	1	0	アニマの力を妨げる	ヴェスティア、ヤーデで購入（100）
	貴石のかけら	1	1		モンスターが落とす
	キノコのなみだ	2	2		ヤーデの洞窟の巨大キノコを蹴る
	アンバーマリーチ	1	4	樹と獣のクヴェル	ハンの廃墟地下で入手
	ポケットドラゴン	1	3	石のクヴェル	ハンの廃墟地下で入手
	ホットストーン	1	3	炎のクヴェル	ヴァイスラントで購入（10000）
	夢魔のメダリオン	1	4	獣のクヴェル、眠り無効	氷のメガリスで入手
	結界石	0	3	全員を回復	ウィルの初期装備、グラン・ヴァレ霧の谷で入手



技・術リスト

即、戦闘に役立つ技と術のデータを大公開！　デュエルで編み出せるものは、そのコマンドも掲載している。これをもとに強力な連携を作り出そう。

技と術の効果をしっかり把握して戦闘で活用しよう！

▲術には、敵をステータス異常にできるものも多い。ステータス異常を引き起こせば、一気に形勢を逆転することも可能だ。有利な交渉コマンドが出現することもあるぞ。

技や術は、ただ単に数多く覚えるのではなく、それぞれの特性や効果を把握して活用すべき。技や術の中には、敵の弱点を突いた攻撃（植物系に特効など）も用意されているため、出現する敵によって技装備を変更することも必要となる。敵や使用キャラの内部パラメータに影響を与えるものや、スタンなどの追加効果を狙えるものもあるぞ。

●スキルは資質のあるものを磨こう！

武器と術の各スキルは、資質のあるものほど成長が早く、技や術の修得にも資質が影響してくる。もちろん資質のないスキルも使い込むことで成長はするが、イベントによって操作キャラが変わるこのゲームでは、効率よくキャラを育て、より多くの技や術を修得したほうがプレイが楽になる。技や術をより多く修得させるため、資質のあるスキルを磨こう。

▲キャラの入れ替わりが激しいので、効率よく育てよう

術編

術の系統は6種類だが、そのほとんどが2種類以上の術から構成される合成術だ。合成術を使った場合は、含まれるすべての術のスキルがアップするぞ。リストに掲載している術のいくつかは、仲間になるキャラが初めから所有しているものも多い。1度封印すれば、仲間全員が使用できるようになるぞ。

樹術　●植物の力を借りて霊感を研ぎ澄ませる

術名	JP	威力	デュエル	効果など
ニードルショット	4	36	樹、石	樹石の合成術
生命の水	5		樹、水	回復術。HP、能力値異常を回復
ウッドストック	5	32	樹、獣	植物系の敵に特効
スリープ	5		樹、樹、炎	エリア内の敵を眠らせる
ブッシュファイア	6	28	樹、炎	エリア攻撃

石術　●防御の力を司る石のアニマを引き出す

術名	JP	威力	デュエル	効果など
ロックアーマー	4		石、石、石	防具の強度を高める
ウォーターハンマー	5	20	石、水	精神攻撃効果
マグマブロージョン	5	38	石、炎	エリア攻撃
デルタ・ペトラ	6	50	石、樹	エリア攻撃。石化攻撃

火術　●浄化の炎で敵を焼き尽くす

術名	JP	威力	デュエル	効果など
生命の息吹	4		炎、樹	活力を高めステータス異常を治す
フレイムナーガ	5	40	炎、獣	エリア攻撃。カエルに特効
ファイアストーム	8	66		炎樹系の合成術。全体攻撃

水術　●水に秘められたさまざまな力を具現化

術名	JP	威力	デュエル	効果など
アクアバイパー	4	18	水、獣	エリア攻撃。カエルに特効
毒音波	5	44		水音系の合成術。全体攻撃。毒効果
召雷	7	60	水、水、音	水水音の合成術

音術　●音の力を利用して多彩な効果を生み出す

術名	JP	威力	デュエル	効果など
スポイルウェイヴ	3			音水系の合成術。敵の霊感ダウン
音の聖域	4		音、石	術防御を強化
ソニックバーナー	6	21		音炎系の合成術。エリア攻撃

獣術　●野生の力と生命力を宿らせる

術名	JP	威力	デュエル	効果など
マインドスケープ	3			獣樹系の合成術。味方全員の反応アップ
生命力強化	3		獣、獣	再生能力を与える
ベルセルク	3		獣、獣、獣	戦意を極限まで高め狂戦士化する

【武器固有の術】　●特定の武器を装備すると使える特殊な術

[illegible]

術名	JP	威力	使える武器
樹烈斬り	2	20	木刀、風伯
石の剣	2	20	ストーンナイフ
炎の太刀	2	30	炎のロッド
石斧斬	2	20	石斧、ハンマーヘッド
炎でまっぷたつ	2	20	フリントアクス
樹打	2	20	若木の杖、かしの杖
音波撃	2	20	銀環の杖

術名	JP	威力	使える武器
緑の牙	2	20	木槍、古木の槍
火炎龍	2	20	灯の槍
樹木の矢	2	20	レンジャーボウ
火矢	2	20	狩人の弓
音波弾	2	20	静弦の弓
コメットフォール	8	51	クリス・アカラベス
ニードルバースト	10	42	悪魔草の牙

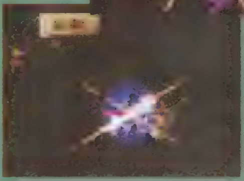
技編

技の系統は、5種類の武器に対応した5つの系統と、体術をあわせた計6系統。術士が好んで使用する杖は、威力はないが敵の弱点を突いた技が多いというように、系統によって技の特性も異なってくる。デュエルで編み出してからパーティバトルで使うか、それとも逆か、迷うところ。

系統	技名	WP	威力	デュエル	備考
体術	正拳	2	9	構える、パンチ	
	裏拳	3	15	けん制、パンチ	
	胴抜き	3	21	ためる、キック	
	熊掌打	4	24	ためる、つかみ	
	ボコボコ	4	27	パンチ、キック、パンチ	
	鬼走り	4	32	—	範囲攻撃
	爆砕鉄拳	4	35	ためる、パンチ、パンチ	岩系の敵に特効
	ハートブレイク	5	38	集中、つかみ、パンチ	マヒ効果
	アームハンマー	5	45	ためる、ためる、パンチ	
	キックラッシュ	5	49	キック、キック、キック	
	蹴上がり	5	54	ためる、キック、キック	
	コークスクリュー	6	51	ためる、集中、パンチ	
	三角蹴り	6	57	けん制、キック、キック	回避不能攻撃
剣術	切り返し	2	21	けさ斬り、けさ斬り	
	十字斬り	3	25	斬る、払う	アンデッド特効
	追突剣	3	27	けん制、斬る	スタン効果
	払い抜け	3	33	けん制、払う	
	かすみ二段	3	34	けん制、けさ斬り、斬る	
	スマッシュ	4	37	ためる、けさ斬り	
	なで斬り	4	44	構える、払う、払う	
	クロスブレイク	5	46	ためる、けさ斬り、けさ斬り	
	みじん斬り	5	49	斬る、払う、けさ斬り	
	龍尾返し	5	50	けん制、斬る、払う	
	ファイナルレター	6	39	払う、けさ斬り、払う	一撃必殺効果
	かぶと割り	6	52	構える、ためる、斬る	昆虫系に特効
	天地二段	6	55	ためる、斬る、払う	スタン効果
斧術	トマホーク	2	17	ためる、投げる	
	かかと切り	2	19	集中、払う	
	ハイパーハンマー	3	24	ためる、払う	
	一人時間差	3	34	けん制、払う、斬る	
	大木断	4	27	ためる、ためる、斬る	植物系の敵に特効
	スカルクラッシュ	4	40	集中、ためる、斬る	骨系の敵に特効
	夜叉横断	4	49	構える、払う、払う	
	アクセルターン	5	44	構える、ためる、払う	
	スカイドライヴ	5	53	ためる、けん制、投げる	
	車輪撃	5	61	けん制、斬る、斬る、斬る	
	大強撃	6	60	構える、ためる、斬る	
	ヨーヨー	7	55	集中、ためる、投げる、投げる	
杖術	回し打ち	2	10	振り回す、振り回す	回避不能攻撃
	ハートビート	3	14	集中、叩く	マヒ攻撃
	海老殺し	4	28	振り回す、けん制、振り回す	エビ・カニ特効
	骨砕き	4	31	集中、ためる、叩く	骨系の敵に特効
	脳天直撃	4	34	集中、集中、叩く	
	痛打	5	45	構える、集中、叩く	
	どら鳴らし	6	42	構える、ためる、振り回す	
槍術	払い突き	2	18	払う、突く	
	二段突き	2	22	突く、突く	
	チャージ	3	32	ためる、突く	
	草伏せ	4	27	払う、払う	植物特効、スタン効果
	くし刺し	4	36	ためる、ためる、突く	
	脳削り	4	51	集中、けん制、突く	
	高波返し	5	43	払う、突く、突く	
	スウィング	5	47	—	範囲攻撃、スタン効果
	エイミング	5	55	集中、集中、突く	回避不能攻撃
	スカッシュ	6	57	けん制、払う、突く	
弓術	でたらめ矢	2	12	—	全体攻撃
	影ぬい	3	0	けん制、集中、射つ	マヒ効果
	狙い射ち	3	18	集中、射つ	
	アローレイン	4	32	—	全体攻撃
	サイドワインダー	4	44	集中、集中、射つ	カエル系特効
	イド・ブレイク	5	36	集中、けん制、早射ち	
	影矢	6	49	射つ、集中、早射ち	一撃必殺効果
	針千本	6	52	早射ち、早射ち、射つ	

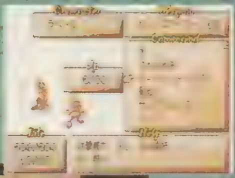
●技をひらめくには？

序盤に「斬る」や「突く」などの基本攻撃をしていると技をひらめくが、ある程度の技を修得すると頭打ちになる。そこから先はデュエルや、技を使って上位の技をひらめかせる（派生させる）必要が出てくるのだ。この「派生」には法則があり、使う技とまったく異なる系統の技をひらめくことはない。「十字斬り」を使うと、同じ系統の「みじん斬り」をひらめくが、この2つの技のデュエルのコマンドを見比べると「十字斬り」のコマンドに「けさ斬り」を加えた上位技が「みじん斬り」だということがわかる。このように、基本となる技には上位の技があり、ある段階からは技をどんどん使った方がひらめきやすくなる。



●特殊なカスタムアーツ

今回のリストに掲載している技は、ひらめきとデュエルの両方で編み出せる"アーツ"と呼ばれるもの（体術・[illegible]は、ひらめきのみ）の一部。しかし技の中には、デュエルの"カスタムアーツ"でしか作成できないが、パーティバトルでも使用できる"秘技"と呼ばれる特殊なものも存在するのだ。秘技は、デュエルで術と攻撃のコマンドを組み合わせて編み出すことができる。例えば「[illegible]」→「射つ」とコマンドを入力すると、"ハートハンティング"という[illegible]の秘技が作成できるのだ。こうした秘技は、組み合わせを見つけ出すのが難しいが、威力や消費WPの面で通常の技より優れていることが多いぞ。

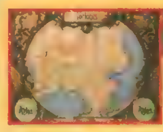


Story ●ストーリー編

壮大な歴史の表と裏、2つの

過酷な運命に雄々しく立ち向かう風雲児ギュスターヴと、クヴェルを求めて世界を旅するウィル。歴史の表と裏を象徴する2人のシナリオを、それぞれ攻略するぞ!

『サガフロⅡ』の物語の舞台「サンダイル」は、北と南と東に分布する3つの大陸と、その周囲に点在する島々からなる広大な世界だ。このサンダイルの各地に舞台を移しながら、ギュスターヴとウィルのシナリオは展開していくのだ。そこで、まずはさまざまなイベントが展開される世界の主要な土地や国を紹介しよう。今回攻略している範囲内でのギュスターヴとウィルの軌跡も、マップ上でチェックしてみたぞ。



北大陸・未開の地

●多くの謎と秘密が眠るジャングル地帯

開拓が徐々に進められている、未開のジャングルが広がる土地。広大な密林の迷宮の奥地には、クヴェルの眠るメガリスがひっそりとディガーや冒険者の来訪を待ち受けている。そんなメガリスの探索者たちにとって、開拓者たちが暮らす村は貴重な情報源である。

南大陸大砂漠

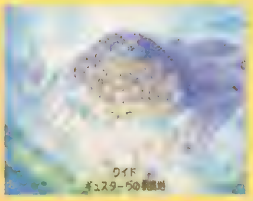
●広大な砂漠の奥には謎の古代遺跡が

渇いた草原と砂の大地が果てしなく広がる乾燥地帯。砂漠を越える者たちにとってオアシスであるフォーゲラングの街と、砂漠のメガリスが存在する土地。代表的なイベント:「大砂漠のメガリス」。

ナの国と周辺の国々

●南大陸の生活と文化の中心地

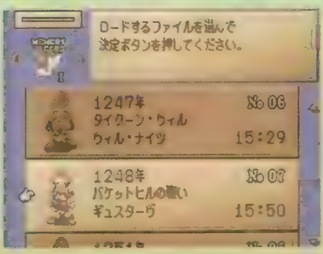
ナの国の首都グリューゲルを中心に、豊かな国や都市が集中している西大陸の中枢。祖国を追われたギュスターヴは、ここで友人とともに多感な少年時代を過ごす。代表的なイベント:「ワイド奪取」。



※赤い矢印はギュスターヴ、青い矢印はウィルのたどる軌跡です。

サンダイル歴年表

ギュスターヴとウィルのイベントは、両方の年代を合わせながら並行して進めていくのが理想的。そうすれば、シナリオの内容と同時に、歴史の流れも把握できる。この年表を参考に、順序よくシナリオを進めよう。



◀両方のシナリオを並行して進めると、イベントを見過ごすこともない。

年号	歴史上の出来事
数万年前	南大陸で人類誕生
前二千頃	ヴァイスラントで術発見
前四〇〇	ハンの発展
元年	帝国成立
三七頃	二カの反乱
四〇〇	この頃、南大陸への移住進む
四六五	帝国滅亡
八〇〇	この頃、南大陸でツールが発明される
一〇〇〇	この頃、東大陸にツールが伝わる
一〇八七	バース候ギュスターヴ8世フィニー島を獲得

年号	ギュスターヴ関係	ウィル関係
一二一八	ギュスターヴ12世とノール候女ソフィーが結婚	
一二二〇	ギュスターヴ誕生(ギュスターヴ誕生)	ウィリアム ナイツ誕生
一二二一	ケルヴィン誕生	
一二二二	フィリップ誕生	
一二二四		エッグ発見

※年表内のカッコ内の文字はゲーム中でのイベント名です。

シナリオが交錯する世界「サンダイル」

メルシュマン地方

●分立する小国家の勢力争いが続く地方

ノール、シュッド、フィニー、オートの四侯国を中心に、多くの小国が分立する地方。最大勢力はギュスターヴ12世が統治するフィニー侯国。代表的なイベント：「ギュスターヴ誕生」。

ロードレスランド西部

●ならず者たちが暗躍する無法地帯

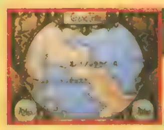
ロードレスランドは、その名の通り統治者がいない土地。それゆえ、この地域にある石切場跡などは、盗賊や犯罪者の隠れ場所や拠点に利用されている。またバケットヒルと呼ばれる平原では、上陸したギュスターヴ軍とギュスターヴ14世軍の戦いが繰り広げられることになる。代表的なイベント：「バケットヒルの戦い」。

ロードレスランド東部

●大きな鉱山がある採掘資源の宝庫

ロードレスランドの東部には、大規模な鉱山がありツールの素材が豊富に掘り出されている。代表的なイベント：「鉱山にて」。

グラン・タイユ



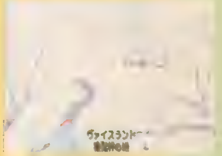
●東大陸の南北を結ぶ陸路の中継点

東大陸の南北をつなぐ陸路。大渓谷のグラン・ヴァレには、巨大な石橋が存在する。代表的なイベント：「グラン・ヴァレを越えて」。

ヴァイスラント

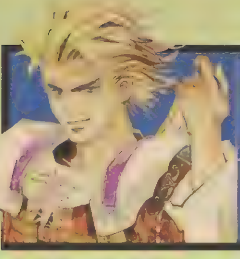
●術が生み出された極寒の地

雪と氷に閉ざされた寒冷地帯で、術の発祥地ヴァイスラントと氷のメガリスがある。代表的なイベント：「タイクーン・ウィル」。



年	ギュスターヴ	ウィル
	マリー誕生	
一二二七	ギュスターヴ追放（ギュスターヴ追放）	
	ギュスターヴ亡命（故郷を離れて）	
	グリューゲルで5年を過ごす（ギュスターヴ12才）	
一二三二	ギュスターヴ、ヤーデに移住（ギュスターヴと鍛冶屋）	
一二三五	ギュスターヴ、鉄の剣で戦う（ギュスターヴ15才）	ウィル、ハンの廃虚へ（ウィルの旅立ち）
一二三六	ギュスターヴ、レスリーと再会（再会）	ウィル、砂漠のメガリスへ（大砂漠のメガリス）
一二三八		ウィル、アレクセイ一味に潜入（潜入！アレクセイ一味）
一二三九	ソフィー没（病床の母）	ウィル、アレクセイと対決（対決！アレクセイ）
一二四〇	ギュスターヴ、ワイド奪取（ワイド奪取）	
一二四三	フィニー王国 メルシュマン統一	
一二四四		ウィル、鉱山の仕事を請け負う（鉱山にて）
一二四五	マリー、オート侯カンタールと結婚	
	ギュスターヴ12世没（父の死）	
一二四六		ウィル、グラン ヴァレを越える（グラン・ヴァレを越えて）
一二四七	ギュスターヴ、東大陸上陸（上陸）	ウィル、氷河メガリスへ（タイクーン・ウィル）
一二四八	バケットヒルの戦い（バケットヒルの戦い）	
	ギュスターヴ、テルム入城（兄弟再会）	
一二四九	ハン ノヴァ建設始まる（ハン・ノヴァ建設）	
一二五〇	フィリップ、ファイアブランドの儀式に失敗（ファイアブランドの悲劇）	
一二五五	フィリップ2世暗殺（ファイアブランドの悲劇）	
一二五六	ギュスターヴ、アニマ教徒を襲う（アニマ教の噂）	ウィル、アニマ教徒の隠れ家へ（アニマ教の噂）

……▶？



ギュスターヴ編 戦いの人生を突き進む「鋼の男」

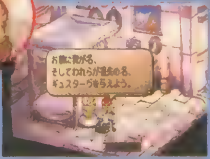
戦争の中心人物ギュスターヴのシナリオは、劇的なイベントが連続する波乱万丈の内容だ。力強く時代を駆け抜けた、彼の生きざまを見届けよう！

1220年 テルム ギュスターヴ誕生

●宿命の王子、誕生

ギュスターヴ12世

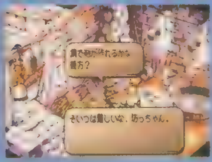
▶王子は王家伝来の名を受け継ぐ。



戦闘シーンから始まるこのイベントで、物語は幕を開ける。オートの軍勢を攻めるギュスターヴ12世のもとに届いた知らせ。それは王子誕生の報告であった。

1233年 ヤーデ ギュスターヴと鍛冶屋

●鋼鉄の剣に希望を込めて



▶鍛冶屋の主人と話すとイベントが進む

ここで初めてギュスターヴを操作できる。鍛冶屋で鉄を加工する技術を見たギュスターヴは、自分だけの鋼の剣を造ることを決心。その技術を学ぶべく、鍛冶屋に弟子入りすることに。

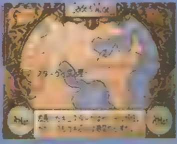
1227年 テルム ギュスターヴ追放

●父王の冷酷な決断

ソフィー

▶母とともに王宮から追放される。

7才になったギュスターヴは、王家に伝わるファイアブランドの儀式にのぞむ。しかし、その儀式で術不能者であることが発覚し、彼は王宮を追われることに…。



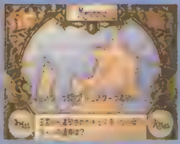
1235年 ヤーデ ギュスターヴ15才

●ヤーデの洞くつで腕試し

ケルヴィン

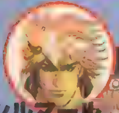
▶ケルヴィンと協力し、野盗と対決。

ダンジョンを冒険できる、初めてのイベント。フリンを従えてヤーデの洞くつに入ったギュスターヴは、そこで野盗に遭遇。フリンが捕らわれてしまう。



1227年 テルム 故郷を離れて

●夜陰にまぎれ故郷を脱出



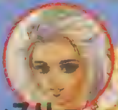
シルマール

▶シルマールの手引きで南大陸へ。

王宮から追放されたギュスターヴとソフィーは、シルマールの勧めで南大陸への移住を決める。夜の闇にまぎれ、3人は船で東大陸を脱出するのだった……。

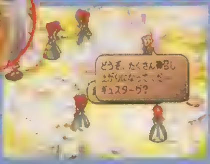
1236年 ヤーデ 再会

●ある再会の光景



レスリー

▶少年時代の平和なひととき。



ヤーデ伯のパーティに忍び込んだギュスターヴとフリン。その会場でギュスターヴは、グリューゲルにいた頃に知り合った商人の娘、レスリーに再会する。

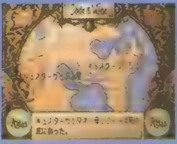
1233年 グリューゲル ギュスターヴ12才

●新天地、南大陸での生活

フリン

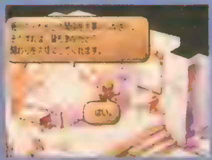
▶ソフィーの厳格な愛の形。

南大陸へ移って5年。術不能者の劣等感に苦悩するギュスターヴの心は、暗く荒んでいた。動植物や同じ術不能者のフリンに乱暴し、ウサを晴らす毎日だが……。



1239年 ヤーデ 病床の母

●消えゆく命、最後の愛



▶ソフィーは友人の大切さを説き、そして…。

最愛の母、ソフィーの命が消えかけているとも知らず、洞くつで剣の腕を磨くギュスターヴ。迎えにきたケルヴィンから知らせを聞くが、不安と悲しみからギュスターヴは弱音を口にする。

ヤーデの洞くつ

AREA DATA
●アニマ…樹　●ツール…キノコ
●エリアアイテム… なし

TREASURE

CHARACTER CHECK!

ギュスターヴ（15才）

設定どおり術はまったく使えないが、それを補って余りある強力な剣と体術で主戦力になる。

ケルヴィン（14才）

槍の資質を持ち、術の能力にも長けるバランス型のキャラ。ここでは主にＨＰ回復のサポートに回ろう。

2度訪れることになるダンジョン

マップのつながりは明解で、出現するモンスターはすべて手ごろな強さ。初歩の技と術の修得や、ギュスターヴとケルヴィンの鍛錬を行うのに最適のダンジョンだ。「灯の槍」を始め、４つの武具も手に入る。

▲ウィル編を先にプレイして、槍技を修得していると攻略が楽に。

MAPの見かた

AREA DATAのアニマとツールは、そのダンジョン内なら無条件で使用できる術とそのツール。エリアアイテムは、そのダンジョン内であれば[illegible]アイテムです。マップ内のつながりで、[illegible]や、ワープゾーンなどの[illegible]なつながりはあのようにひらがなで、また、1などの番号はアイテムのある場所、Aなどのアルファベットはイベントが発生する場所を表しています。

要注意モンスター

クロークラブ（水棲系）

「スタッブ」で攻撃されると、ダメージに加えてまれにＬＰも削られる。ほかのモンスターと一緒に現れたら、まずこいつから葬り去るのが得策。

HP	153
LP	3

スライム（不定系）

ＨＰが高く、打撃攻撃では全くダメージを与えられない。術が効果的だ。「病床の母」で出現するスライムは、ＨＰがさらに増えているので注意しよう。

HP	253
LP	100

CHECK!! 1235年「ギュスターヴ15才」では

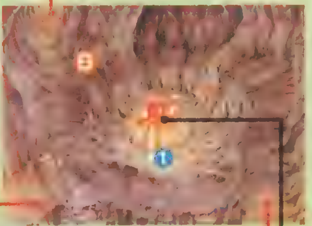
ギュスターヴが洞くつに入り、画面が切り替わると場面はケルヴィンに。ケルヴィンが洞くつに入ると強制戦闘になり、ギュスターヴが合流。

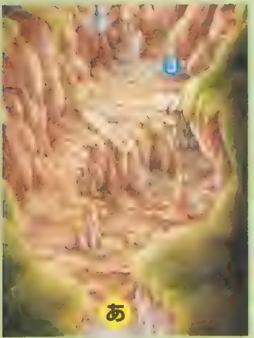
CHECK!! 1239年「病床の母」では

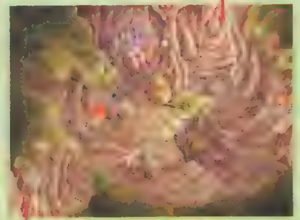
ソフィーの容態が急変するイベントのあと、洞くつ最深部にいるギュスターヴに場面が変わる。その後Ⓐでケルヴィンと合流し、Ⓑでスライムを倒せば自動的に街に戻る。

POINT 山肌から冒険開始

「ギュスターヴ15才」の冒険は、山肌から始まる。４つの入り口から洞くつ内に入れるぞ。

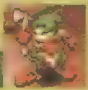






BOSS

女盗



野盗

女盗を集中攻撃！

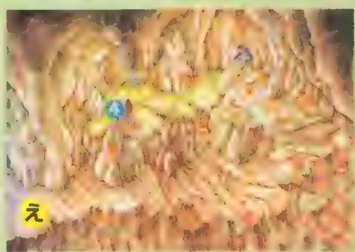
野党はまれに連携攻撃を仕掛けてくる。女盗を倒せば勝ちなので、彼女を集中攻撃してケリをつけるのが理想的だ。

POINT キノコをキック

この巨大なキノコの前で◎ボタンを押すと、ギュスターヴがキノコを蹴りつける。すると、キノコの敵シンボルか、アイテムの「キノコのなみだ」が落ちてくるぞ。

POINT 野盗との対決!!

洞くつの最深部にたどり着くと、フリンを捕らえた野盗が襲ってくる。まずは子分の１人とギュスターヴがデュエルで戦い、勝つと本番のパーティバトルに。



入手アイテム

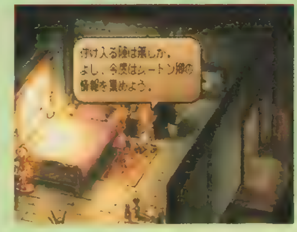
No.	名称	種類	備考
1	灯の槍	槍	武　9、炎のツール
2	狩人の弓	弓	武　7、炎のツール
3	キノコのなみだ	アクセサリ	防　2、術　2
4	バックラー	盾	回　8、一般的な小型の盾

※「武」は武器性能、「防」は防具性能、「術」は術力強化、「回」は回避性能です。

1240年　ワイド
ワイド奪取

剥奪者ギュスターヴ、一夜の大出世

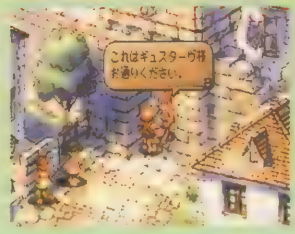
居城を得るために、ワイド城の乗っ取りを計画するギュスターヴ。ワイド侯に取り入ったギュスターヴは、侯の臣下であるムートンとネーベルスタンを城から遠ざけることに成功。その夜、城を奪う計画を実行に移す。



◀フリンやレスリーの助けも借りて、城を奪う計画を進める。

情報を集めて城に潜入するのだ!!

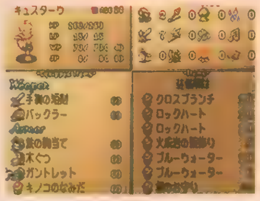
このイベントでは、まず酒場の2階にいるレスリー、フリンと会話し、1度酒場を出て再び2人と話す必要がある。そこで必要な情報がそろったら、衛兵がいる門からワイド城に入れるようになる。



◀必要な条件を満たしたら、この門から城へ向かおう。

CHECK!! 店で防具を購入しよう

ワイドの城下町の武具屋には、金属製の防具が売られている。ワイド城内ではギュスターヴ1人で戦うことになるので、城へ向かう前に「ガントレット」あたりを購入しておこう。

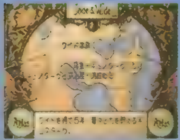


◀術が使えないギュスターヴには、鉄の装備が最適。

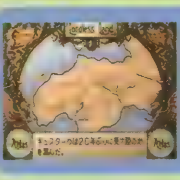
CHECK!! 馬からポケステ!?

牧場で、柵の一番奥にいる馬（画面写真参照）に話しかけると、ポケステのミニゲーム「GO！　GO！ディガー」をダウンロードできる。ここのディガーの名前は〝ギンガー〟だ。

◀ディガーには、能力差があるぞ。たまに替えてみよう。



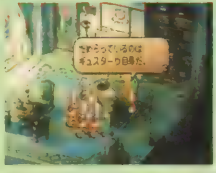
1245年　ワイド
父の急逝



1247年　ロードレスランド西部
上陸

ギュスターヴに届いた突然の訃報

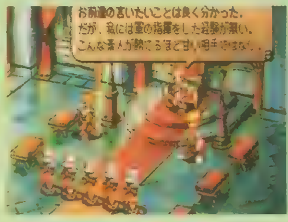
ギュスターヴがワイドの城主となってから5年。順調に国の土台を固める彼のもとに、父ギュスターヴ12世死去の知らせが届く。意気上がる兵士たち。しかし、当事者のギュスターヴに王位継承の意志はなく……。



◀遠征の士気を高める兵士たち。しかし……。

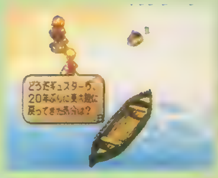
▲ギュスターヴの仲間たちもまた、人生の大きな選択を迫られることに。

▼ケルヴィンと兵士たちの言葉を聞き入れ、戦いを決意するギュスターヴ。



運命の帰郷

懐かしの故国がある東大陸に、軍を上陸させるギュスターヴ。だが、戦いを前にしたギュスターヴの心は、自分の運命に多くの兵士たちを巻き込むことへの苦悩と、自己嫌悪の感情にさいなまれる……。



◀ギュスターヴたちは決戦の地、東大陸へ。

▲心の内にある苦悩と葛藤を、ケルヴィンにぶつけるギュスターヴ。

▼王位継承権をかけた2人のギュスターヴの戦いが、始まろうとしていた……。

CHECK!! 全イベントをプレイするための注意点

サンダイル歴年表のところでも触れたとおり、ギュスターヴ編とウィル編のシナリオは、イベントの年代を合わせながら並行して進めるのが望ましい。そうすれば、表と裏の歴史の関わりをしっかり把握できるし、一部のイベントを見逃すこともない。片方のシナリオだけを進め過ぎると、もう一方のシナリオでプレイできるはずのイベントが、選択画面に最後まで出現しなくなる場合もあるのだ。

▼年代順にイベントを進めていけば、隠し的なイベントもちゃんと出現してくれる。

◀両方のイベントをバランスよく進めることで、歴史の流れも十分把握できる。

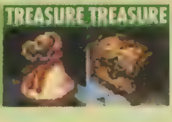
ワイド城地下

AREA DATA

●アニマ…石、水　●ツール…石床、水たまり

●エリアアイテム…牙の短剣、ブルーウォーター、ロックハート、ラバーソウル

TREASURE TREASURE



▲1階ホールから一番奥の部屋へ入り、この場所を調べると、隠し通路のドビラが開く。

ワイド城の内部からこのダンジョンに入るには、ネーベルスタンがいた部屋にある隠し通路（画面写真参照）を発見しなければならない。城内にも特殊な仕掛けがいくつかあるぞ。ダンジョンを突破して城の外に出られれば、イベントクリアだ。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
①	80CR	お金	少額だが貴重なお金
②	120CR	お金	合わせて200CR。武具購入の足しに
③	鋼のお守り	アクセサリ	防:1、術:0、術の効果を防げる
④	1000CR	お金	ワイドの亡霊剣士が守っている

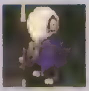
CHARACTER CHECK!

ギュスターヴ(20歳)

ギュスターヴ一人のため、ここでの戦闘は、必ずデュエルになる。剣と体術の技が威力を発揮するぞ。

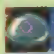
要注意モンスター

エビル（アンデッド系）



槍の一撃と、火術の「スピットファイア」を使う強敵。HPは少ないので、先手を取って強力な技を使えば一撃で倒すこともできる。先手を取れればだが。

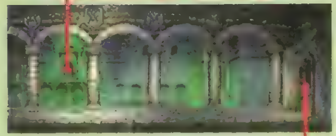
HP	219
LP	2



スライム（不定系）

見た目は同じでも、ヤーデの洞くつのスライムとは別物。溶解液に加えて、音術や樹術も使いこなす。HPが多いので、戦闘では長期戦を覚悟すること。

HP	789
LP	100

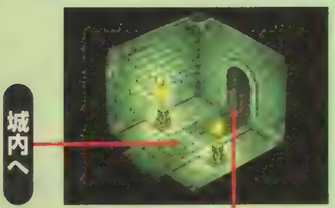


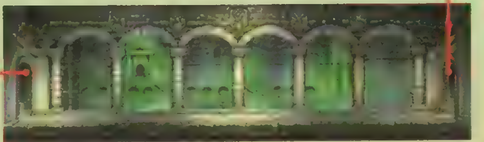
POINT 亡霊剣士出現！

Ⓐの扉を破ってこの場所へ行くと、ワイドの亡霊剣士が襲ってくる。見事倒せば、宝箱から1000CRを入手できるのだ。亡霊剣士はかなりの強敵だが、1000CRは今後の軍資金にぜひ取っておきたい。

POINT レバーを左に回すと

このレバーをしつこく左に回すと、支柱が壊れて落下する。これで橋がかかると同時に、③の宝箱がある場所へ行ける。





BOSS

ワイドの亡霊剣士

先手必殺！強力な技で決めろ!!

「巻き打ち」や「逆十字」などの威力の高い剣技を使う強敵。こちらも強力な技で、ひたすら攻撃していこう。念のため、戦う前にはクイックセーブを。ちなみに亡霊剣士のHPは1932。

▲とにかく剣技が強力。回復はこまめに。

1248年　ロードレスランド西部
バケットヒルの戦い

対決！　ギュスターヴVSギュスターヴ

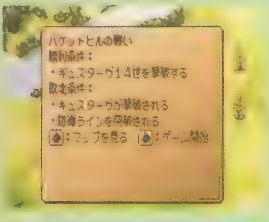
無事に東大陸への上陸を果たしたギュスターヴ軍は、ロードレスランド西部へ進軍。ハンの廃墟に近いバケットヒルで、ギュスターヴ14世率いるフィニー、ノールの連合軍と激突する。運命の戦いの火蓋が、ここに切って落とされた。

ギュスターヴ14世

▶両軍は、バケットヒルで雌雄を決することに。

初めての〝コンバット〟

「バケットヒルの戦い」は、ギュスターヴ編で初めての戦争を題材にしたイベント。このイベントでは〝コンバット〟と呼ばれる戦略ＳＬＧで敵軍と戦うことになる。このようなイベントは、以降のシナリオにもいくつか用意されているぞ。



◀このイベントで、コンバットのシステムとルールを把握しよう。

コンバットの基本システム

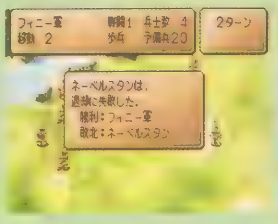
●ユニットの移動

各ユニットには移動距離が設定されていて、１ターンに２～３マス移動できる。その際、味方のユニットは乗り越えて移動できるが、敵ユニットは移動の障害となる。

◀ユニットの配置は、戦いの勝敗を分ける大きなポイント。敵の配置と移動距離を把握して、慎重に動かす必要がある。

●戦闘

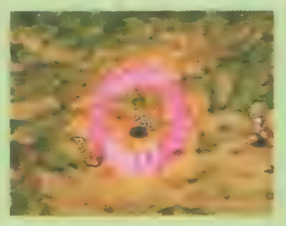
戦闘で全滅したユニットは撃破されたことになり、マップから消えてしまう。１ターンで決着がつかなかった場合は、劣勢だったユニットが１～２マス退却するのだ。



◀退却するユニットが、地形や敵ユニットに退路を絶たれた場合も、退却に失敗という ことで撃破されたことになる。

●勝利と敗北

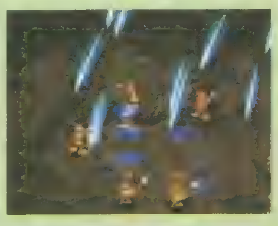
味方と敵のユニットが重なると、戦闘に突入。戦闘は１ターン限りのパーティバトルで行われる。技と術の使用や連携攻撃など、あらゆる要素が勝敗を左右するぞ。



◀１ターンの戦闘でいかに敵の戦力を減らし、味方の被害を抑えるかが重要。技と術を効果的に使って戦おう！

●兵士の補充・支援効果

戦闘が起こった場所のまわりのマスに味方の弓兵がいると、援護射撃が入る。また、戦闘で失った兵士は、予備兵が残っていれば、ターンの最初に１人補充される。

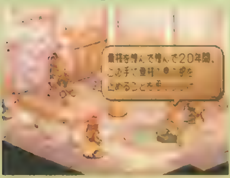


◀戦闘開始直後に矢が降りそそぎ、敵全体にダメージを与える。逆のケースもあるので、敵軍の弓兵の動きには注意。

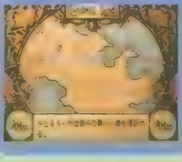
1248年　テルム
兄弟再会

20年ぶりの再会、そして……

ギュスターヴ14世との戦いに勝利したギュスターヴは、故郷のテルムに20年ぶりの凱旋を果たす。幼少の頃を過ごした懐かしの城で、彼は妹マリー、弟フィリップと再会することに。しかしフィリップは、ギュスターヴに対する強い怨恨の情を、再会の場でぶつけるのだった……。



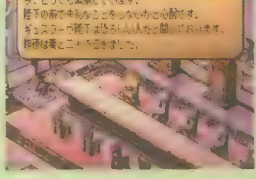
◀積年の恨みを兄に向けるフィリップだが……。



1249年　ロードレスランド東部
ハン・ノヴァ建設

〝ギュスターヴの都市〟ハン・ノヴァ着工

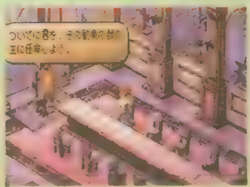
フィニーの王位継承権をフィリップに譲ったギュスターヴは、ロードレスランド東部に新しい都ハン・ノヴァの建設を計画する。作業は着々と進行し、いよいよ市街地建設のプランを説明される日がやってきた。



◀名もなき建築士の不安と緊張。その原因は？

ハン・ノヴァをどんな街にする？

このイベントでは、ハン・ノヴァの市街地に建設される３つの街の種類を、プレイヤーの判断で決められる。街の種類は鍛冶屋街、商店街、歓楽街の中から選ぶことになるぞ。商店街を１つと鍛冶屋街を２つ、というように、同じ種類の街を複数設置することも可能で、好みの都市を建設できるのだ。



▲あとで実際に利用できるハン・ノヴァ。すべて歓楽街にすると……。

バケットヒル攻略

初めての戦争イベントにもかかわらず、「バケットヒルの戦い」では戦力的にやや不利な状況で戦うことになる。コンバットのシステムはもちろん、戦闘フィールドで確認できるさまざまな情報の内容を把握しておくことも大事だ。わからないことがあるときは、⊗ボタンで呼び出せるメニュー画面の“ヘルプ”の項目を見れば、ルールやシステムの詳細を確認できるぞ。

画面解説

❶ユニット
1つのユニットは、4人1組のパーティになっている。上を向いているのが味方のユニット、下向きが敵のユニットだ。

❷カーソル
味方ユニットを動かすときや、ユニットの情報を確認するときには、このカーソルをユニットにあわせる。

❸防衛ライン
このラインまで敵ユニットに進軍されると、無条件で負けてしまう。死守しよう。

❹ウインドウ
カーソルがあっているユニットの情報が表示されるウインドウ。歩兵、弓兵といったユニットのタイプや、兵士数などを確認できる。敵ユニットの情報も見られるぞ。

戦力チェック!!

勝利条件	ギュスターヴ14世を撃破する
敗北条件	ギュスターヴが撃破、防衛ラインを突破される

ユニットの数では、明らかに14世軍に分がある。しかし、ユニットの質ではギュスターヴ軍が優れているので、うまく戦えば互角以上に渡り合えるぞ。巧みな戦術で戦力差をはね返そう。

戦力対比

ギュスターヴ軍

ギュスターヴ	ギュスターヴ、鋼鉄兵×3
ネーベルスタン	ネーベルスタン、歩兵×3
ケルヴィン	ケルヴィン、弓兵×3
ギュスターヴ軍	歩兵×4
ギュスターヴ軍	歩兵×4

14世のユニットは、手強い近衛兵で編成されているので、こちらもギュスターヴかネーベルスタンの主力で迎え撃ちたい。ケルヴィンのユニットは実戦には向かないので、援護射撃で活躍させよう。ノールの歩兵はフィニーより強いので注意。

ギュスターヴ14世軍

ギュスターヴ14世	フィニー近衛兵×4
フィリップ	歩兵×4
フィニー軍	弓兵×4
フィニー軍	歩兵×4
フィニー軍	歩兵×4
フィニー軍	歩兵×4
ノール軍	歩兵×4
ノール軍	歩兵×4

攻略ポイント

戦場となるバケットヒルは、平坦な地形の土地。障害物といえば、戦闘フィールドの北西を横切るアナス川ぐらいのものなので、自由にユニットを展開できる。ケルヴィンのユニットを中央に据えた陣形で、14世めがけて進軍だ。

POINT 1 ギュスターヴを前線へ!

鋼鉄兵で編成されたギュスターヴのユニットは、攻守ともに優れた味方の主戦力。最前線に配置しておけば、攻撃だけでなく、ほかのユニットの盾にもなる。存分に活躍させよう。

▲敵のターンに連続して攻撃をしかけられると、戦闘開始時のHPが減ってしまう。敵のターンでは防御に徹するのが賢明。

POINT 2 ギュスターヴを前線へ!

戦いの勝利条件は、ギュスターヴ14世のユニットを倒すこと。ほかのユニットを倒しても得るものはないので、敵との戦闘は最小限に抑えて14世のユニットを狙うのが得策だ。

▲14世のユニットの退路を絶って撃破するのが、最も理想的な勝ち方。この方法なら、手強い近衛兵を全滅させる苦労もない。

1255年 テルム ファイアブランドの悲劇

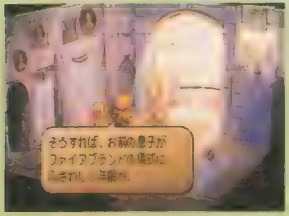
1256年 ロードレスランド西部 アニマ教の噂

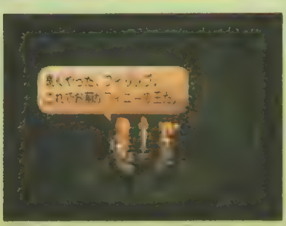
王位継承をめぐる新たなる悲劇

フィニーの王位継承権を譲られたフィリップは、自らが王であることを国民に認めさせるためファイアブランドの儀式を行うことを決める。しかし、強力なアニマを持つ彼にとって、それは危険な賭けであった。

◀国民の中には、フィリップを王と認めない者もいた。

▼しかし、フィリップは儀式に失敗。息子のフィリップ2世に望みを託す。





▲7才になったフィリップ2世は、ファイアブランドの儀式を通過するが……。

ギュスターヴ挙兵、そのころウィルは…

▲ギュスターヴは軍を率いて、アニマ教を攻撃する。

アニマこそが人々を幸せに導くという教義のもと、活動の規模を広げるアニマ教。しかし、教団には不穏な噂が多く、背後には破滅のクヴェル〝エッグ〟の存在が見え隠れしていた。エッグを追ってアニマ教徒の隠れ家に潜入するウィル。そしてアニマ教討伐に乗り出すギュスターヴ。2つの運命が今、1つに交わる…。

2つのシナリオがついに交わる!!

ギュスターヴとウィルの両方が登場するこのイベントでは、2人のシナリオが1つに交わる。アニマ教討伐という出来事が、表と裏の両方から描かれるのだ。

ウィル・ナイツ編

エッグを求めて旅する新米ディガー

ギュスターヴと時を同じくして生まれ、争乱の時代を自由奔放に生きたウィル。歴史を陰から支えた、1人の男の生涯を追う……。

[illegible]年ヴェスティア

ウィルの旅立ち

ウィル・ナイツ15才、初めての冒険へ旅立つ!!

STORY

15才になったウィル・ナイツは、新米ディガーとして初めての冒険へ旅立つ。目的は、何らかのクヴェルを探し出すこと。ヴェスティアの街で冒険を共にする仲間たちと出会ったウィルは、ハンの廃墟へと挑むことになる……。

新米ディガーの初仕事!! クヴェルを探し出せ!!

ウィルの最初の冒険は、ハンの廃墟でクヴェルと呼ばれるアイテムを探し出すこと。序盤にしてはやや敵が強いので、街での下準備は入念に行いたい。なお、街の酒場にはナルセスとコーデリアがいるので、最初のうちから話しかけて仲間にしておこう。

◀酒場で仲間にしなかった場合、廃墟内で強制的に仲間になる。

CHARACTER CHECK!

ウィル
術の資質が高いが、技の伸びもいいので好みで育ててOK。

ナルセス
弓と術に秀でる。ブッシュファイアは序盤の貴重な戦力。

タイラー
高いHPと斧の資質が魅力。高度な斧技を覚えさせよう。

コーデリア
紅一点にして主戦力。槍技の覚えが早く、とにかく役立つ!!

ハンの廃墟・地上

AREA DATA

●アニマ…石　●ツール…石床

●エリアアイテム…ストーンナイフ、石片の盾、石斧、フリントアクス、ロックハート

TREASURE

最初に挑むハンの廃墟は、地上部分と地下部分に分かれている。クヴェルがあるのは地下だが、地上にも多くのアイテムが落ちているので、まずはこれを回収だ。クヴェルを取っていない状態ならヴェスティアの宿屋で回復できるので、しばらくは地上を歩き回って技を覚えさせるのもいいぞ。

POINT 砂親父の守る宝

地上の奥にある2つの宝箱は、強敵砂親父に守られている。最初の時点ではかなり厳しい敵だが、見返りも大きいのでぜひ取っておきたいところだ

POINT 地下への入口

この入口を入ると、廃墟の地下へ降りることができる。地上を隅々まで探索してから降りるように。地下の敵はさらに強くなっているので、ある程度キャラのステータスも上げてから挑みたい。いきなり地下に挑戦すると、最初の戦闘で全滅……なんてことも十分あり得るぞ。

ヴェスティアの街へ

※ここを出るとヴェスティアの街へ。持って出たクヴェルが1つでも、外に出れば、イベントは終了する。

ハンの廃墟・地下

AREA DATA
●アニマ…石　●ツール…石床
●エリアアイテム…ロックハート、ブルーウォーター、牙の短剣、貴石のかけら

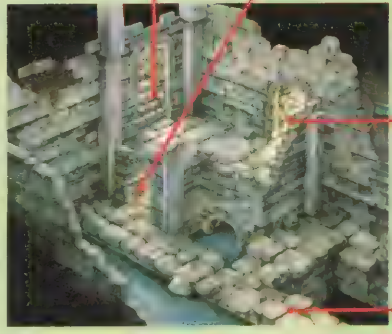
TREASURE

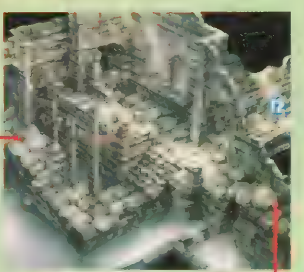
地下の敵と接触すると、デュエルを選択できる場合がある。このときパーティバトルを選択（力を合わせて戦う）すると敵に強力な助っ人が出現する場合がある。

POINT タイラー登場

ここでタイラーが登場し、強制的に仲間になる。もし酒場でナルセスとコーデリアを控室にしていないなら、その2人も合わせて登場し仲間になるぞ。

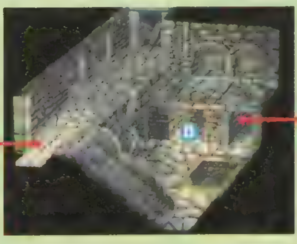
地上入口

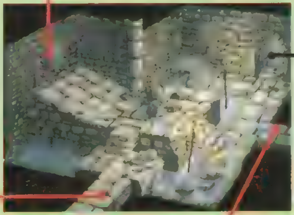


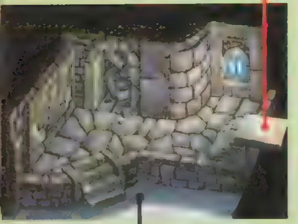


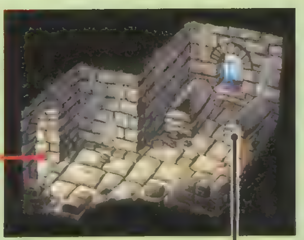
南入口

※ここから、街と廃墟の地上に戻れる。一度この出口を出ておくと、以後はこの南入口から廃墟に入ることができるようになる。





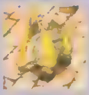




要注意モンスター

砂親父（獣系）

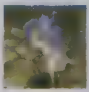
地上にしか登場しない強敵。ブレスを喰らうと、一撃で瀕死状態に。スタン効果のある突進もやっかいだ。回復しつつ、地道にダメージを与えていこう。



HP 549
LP 5

ゴースト（アンデッド）

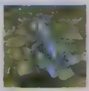
パーティバトルに持ち込んだとき助っ人として登場。一撃必殺のソウルクランチなど、攻撃は熾烈。しかも、炎系の攻撃でしかダメージを与えられない。



HP 1227
LP 1

フォリナー（不定形）

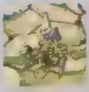
ヘビーブロウや魔界の雷などで攻撃してくる。物理攻撃の効き目が薄いので、術を主体に戦っていこう。HPの低いうちは、デュエルではまず勝てない。



HP 888
LP 80

スケルトン（アンデッド、骨系）

巻き打ちや逆十字など、威力の高い剣技を使って攻撃してくる。デュエルで戦うのはかなり危険なので、必ずパーティバトルに持ち込むこと。



HP 796
LP 1

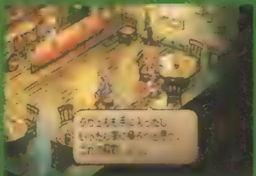
POINT 進めない入口

この先のマップは、P.44〜45を参照しよう。ただし、最初のシナリオではまだ入ることはできないのだ

▶凄いモンスターがいるらしく、中に入ってもすぐに出てきてしまうのだ。まだ力不足!?

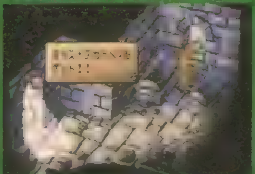
POINT クヴェルは全部で3つ！ すべてゲットせよ！

廃墟の地下に隠されたクヴェルは全部で3つ。1つでも残っている状態で街の酒場に戻ると、その時点でシナリオクリアになってしまう。どれか1つを取ってしまったら、残るすべてを回収してから街に戻るようにすること。



▲クヴェルを持っている状態で酒場に戻ると……

▼3つのクヴェルの中でも、このクリス・アカラベスはとくに便利



入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	ボーンブレスト	鎧	防　13、術　3
2	炎のロッド	剣	武　12、炎のツール
3	鋼のお守り	アクセサリ	防　1、アニマの力を妨げる
4	銀環の杖	杖	武　23、音のツール
5	獣骨の小手	小手	防　6、術　2、獣のツール
6	術戦士の鎧	鎧	防　12、術　2
7	何かの骨	アクセサリ	防　1、術　1、獣の未加工ツール
8	ハンマーヘッド	斧	武　15、石のツール
9	アンバーマリーチ	アクセサリ	防　1、術　4、樹と獣のクヴェル
10	クリス　アカラベス	剣	武　4、コメットフォールが使える
11	ポケットドラゴン	アクセサリ	防　1、術　3、石のクヴェル
12	100CR	お金	

1216年 南大陸大砂漠

大砂漠のメガリス

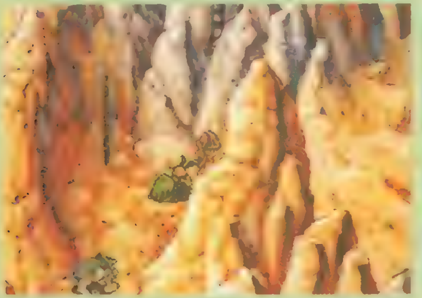
両親の死の謎を追って、ウィルは砂漠のメガリスへと向かう

STORY

謎の死を遂げたウィルの両親。その手がかりを持つ男、アレクセイを追おうとするウィルは、叔母のニーナとともに南大陸へと渡る。かつて父が、アレクセイとともに挑んだという、大砂漠のメガリスを目指して……。

荒野を通り抜けるだけなのだが……

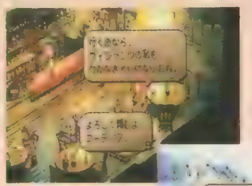
ウィルの叔母ニーナも仲間に加わり、いよいよ本格的な冒険の旅に出るウィルたち。しかし、このシナリオではＨＰ回復ポイントはあるものの、ベースとなるグリューゲルに宿屋の類がないので安全にＪＰやＷＰを回復することができない。あとのことを考え、しばらくステータスアップをしておきたい気持ちもわかるが、あまり無理はしすぎないように。とくに得られるアイテムもないので、最初のシナリオで十分鍛えているという人はとっととクリアしてしまった方がいいだろう。



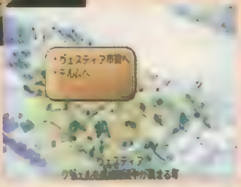
▲南大陸の岩荒野は、本当に通過するだけ。アイテムも落ちていない。育てる気がないなら極力戦闘は避けたい。

CHECK! ナルセスたち3人を必ず仲間に!!

シナリオはテルムから始まり、ヴェスティアの酒場でナルセス、タイラー、コーデリアを仲間にするとグリューゲルへ行けるようになる。誰か1人でも仲間にすればグリューゲルに行けるが、一度行くともうヴェスティアには戻れない。必ず全員仲間にしよう。とくにコーデリア1人だけを仲間にすると、あとでひどい目に会う（P.34参照）。



▲ヴェスティアで必ず3人全員を仲間にすること。



▶一度グリューゲルに行くと、もうヴェスティアに戻れない。

CHARACTER CHECK!

ウィル
主人公。あれから1年経っているが、前回の強さのまま。

ナルセス
ヴェスティアの酒場で話しかけると仲間になってくれる。

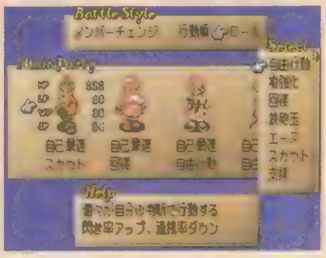
タイラー
ヴェスティアの酒場にいる。話しかけると再び仲間に。

コーデリア
上の2人と同様、ヴェスティアの酒場で話しかけると仲間に。

ニーナ
術の扱いに長ける。ナルセスが育っていないなら使っても可。

CHECK! このメンバーとはしばらくのお付き合い!! 各キャラごとに育てる方向性を定めよう!!

ウィル編の序盤、ウィルがまだ若い頃のシナリオは基本的にこの面々でこなしていくことになる。同一人物なら次のシナリオでも能力値を持ち越せるので、当面はウィル、ナルセス、タイラー、コーデリアの4人でメンバーを固定しよう。それぞれの役割をハッキリ分けて、パーティバトルでの戦い方を確立するのだ。



◀ロールや行動順もなどもしっかり設定し、システムにも慣れよう。

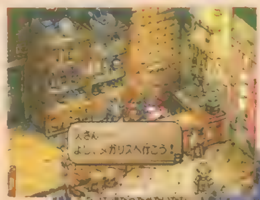
●ニーナを育てる？ 育てない？

このシナリオから仲間になるニーナは、さすがに年の功あってか、術使いとしてはかなりの即戦力。しかし彼女は、1239年のシナリオでパーティから抜けてしまう。活躍期間は短いので、ナルサスを育てよう。

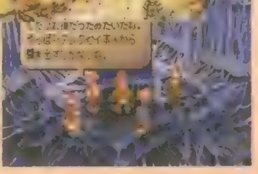
▶最初から持っている術は一度封印し、全員が使えるようにしておこう。

CHECK! フォーゲラングでの情報は重要!!

無事岩荒野を抜けると、フォーゲラングの街へとたどり着く。ここでは宿屋の女将にカウンターの中で話しかけ、昔の宿帳を見せてもらおう。このあと外に出ればイベントが進み、シナリオクリアとなるぞ。なお、街の住人からアレクセイに関する重要な話を聞くことができる。しっかりチェックしておこう。



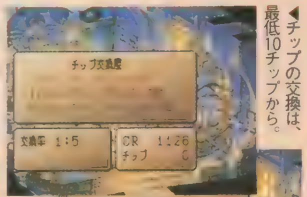
◀宿帳を見て、このセリフが出ればOK。



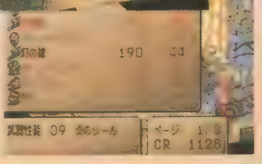
▲そのあと、街を出ると……。

CHECK! 街に着いたらツールの整理!!

フォーゲラングの街では、使い込んだ武器を修理できたり、チップをクラウンに交換できたりと、ツールやお金に関するサービスが充実。そろそろ余分なアイテムが増えてきている頃だろうから、ここでまとめて整理をしておくといい。また、ここまでに溜め込んだチップも、適度にクラウンに交換しておこう。



◀チップの交換は、最低10チップから。



▶使い込んだツールの修理もできる。

岩荒野

AREA DATA

●アニマ…石　●ツール…荒野の砂

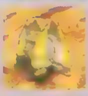
●エリアアイテム…木刀、ストーンナイフ、牙の短剣、大木刀、骸骨の短剣、風伯、木槍、獣骨の鎧、強化装甲、石片の盾、獣角の護印、クロスブランチ

TREASURE なし

マップを見た限りではそう広くは感じないが、実際に歩き回っていると果てしなく広く感じる。道が入り組んでいて歩きにくく、敵との接触が多くなるのが原因だ。さっさと抜けてしまいたい人は、マップを見て最短ルートで突破しよう。とくにアイテムが落ちているワケではないので、気にしなくてもOK。マップには回復ポイントがあるが、HPの回復のみなので過信は禁物だ。

要注意モンスター

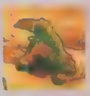
砂親父（獣系）



前のシナリオでは固定位置にしか出現しなかったが、今回は普通に歩き回っている。相変わらずブレスが強烈なので、集中攻撃で一気に倒そう。

HP	549
LP	5

ホーンバッファロー（獣系）



砂親父をさらに強力にした感じの敵。攻撃力が強烈で、ハイパーチャージを喰らうとまず生き残れない。デュエルは厳禁だ。停戦交渉を狙っていこう。

HP	2405
LP	6

悪魔草の種子（植物系）

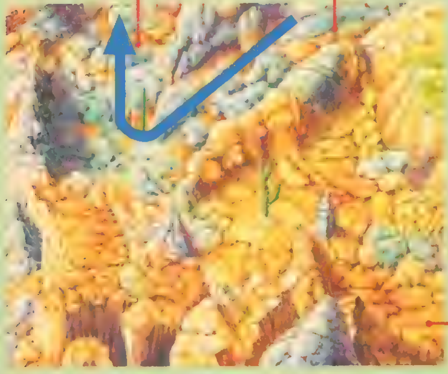
悪魔草の種子自体は大したことはないのだが、パーティバトルに持ち込むと助っ人がわらわらと登場する場合がある。できるだけデュエルで倒そう。

HP	287
LP	1

ハンターアント（昆虫系）

突き攻撃で堅実にダメージを与えてくる。攻撃力は大きくはないが、いつの間にかダメージが蓄積されている場合が多い デュエルはちょっと厳しい。

HP	422
LP	1



POINT ここから冒険開始！でも……

グリューゲルの街から「大陸奥地へ」を選ぶとここにでる。ここからグリューゲルに戻ることはできるが、グリューゲルには回復施設はなく、とくにイベントもないのであまり意味はない。

POINT HPを回復

ここの湖を調べるとキャラのHPが回復。一度回復したあとも、マップを切り替えて戻ってくれば再び回復できるようになっている。ただし回復するのはHPのみ。WPやJPを切らしてしまった場合、すぐにフォーゲラングに向かった方がいい

1236年ヴェスティア

潜入！　アレクセイ一味

父の死の謎を知る、アレクセイの一味に潜入!!　しかし――

STORY

砂漠のメガリスで発掘されたという、エッグと呼ばれるクヴェル。これが、父の死の手がかりであることを知ったウィルは、現在エッグを持っているアレクセイ一味に潜入する。しかしそれは、アレクセイの仕掛けた罠だった……。

イベントいっぱいのＡＶＧシナリオ!!

このシナリオでは、まずテルムで潜入メンバーを１人選択。その後ヴェスティアでアレクセイの手下に話しかけるとイベントは進むが、ウィルの出番はそこまで。以降は選んだメンバーが１人でクヴェル捜索に向かう。最終的には、クヴェルを持っているカイという少年を探し出せばＯＫ。下でその最短クリア法を紹介するので参考にしよう。しかし、シナリオに関係ないミニイベントも多いので、じっくりと楽しむ方がいいぞ。

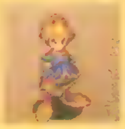
CHECK!　潜入メンバーはタイラーかナルセスで

潜入メンバーをコーデリアにすると、シナリオの最後にボス戦（イベント戦闘）が発生し、苦戦することに。これを避けるには、コーデリア以外を選ぶしかない。しかし潜入メンバーは前のシナリオで仲間にしたキャラからしか選べない。もしコーデリアしかいない場合、つらいことになるぞ。

◀ナルサス、タイラーなら問題なくクリアできる。

CHARACTER CHECK!

タイラー
もっともラクな人選。ゴロツキとの戦闘も楽々こなせる。



ナルセス
戦闘になるとつらいが、クリア時に234ＣＲをもらえる。

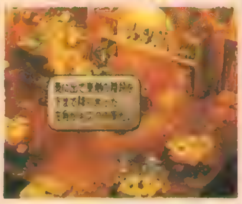
コーデリア
コーデリアを選ぶとボス戦発生。避けた方が無難かも……。

※上の中から誰か１人

CHECK!　カイの探索最短ルート

1 酒場でキスクの家を聞く（Ⓐ）

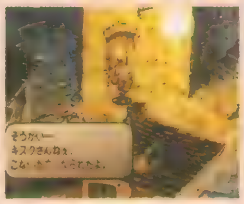
アレクセイ一味に潜入したキャラの仕事は、クヴェルを持っているキスクじいさんを探すことだ。まずはⒶの酒場にいる男に話を聞いて、キスクじいさんの住む家の場所を聞きだそう。



◀まずはこの情報を聞かないと、イベントは進まない。

2 キスクはすでに死亡したことを聞く（Ⓑ）

酒場で教えてもらった場所にある家Ⓑをノックしていると、女性が現れてキスクじいさんはすでに死んでいるという情報を教えてくれる。どうやら、最近急に亡くなってしまったらしい。



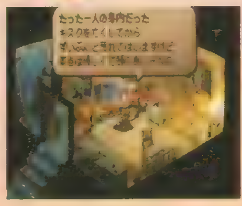
◀すでにキスクじいさんはこの世の人ではなかった。

3 アレクセイに報告する（Ⓒ）

キスクじいさんが死んだという情報を、広場Ⓒにいるアレクセイに報告。するとアレクセイに、クヴェルを探し出してこいと命令されることになる。このとき、エッグについてか、ウィルについてか、どちらかのことに関して質問することができる。これはどちらを選んでもＯＫ。

4 カイの情報を聞く（Ⓓ）

Ⓓにある民家の中にいるお婆さんに話しかけ、キスクの知り合いかと聞かれたら「うなずく」を選択。これで、キスクにはカイという孫がいるという情報を教えてもらうことができる。



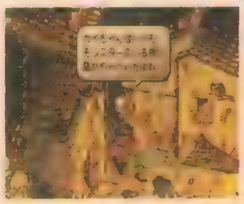
◀どうやらカイがクヴェルを持っているらしい。

5 もう一度アレクセイに報告（Ⓒ）

キスクに孫がいるということがわかったら、再び広場にいるアレクセイに報告する。すると、今度はその孫を捜し出してこいと命令されることに。なお、ここで先ほどと同じことをもう一度尋ねることが可能。好きな方を選ぼう。

6 かくれんぼしている少年に話を聞く（Ⓔ）

酒場のすぐ近くⒺに隠れている少年と会話。「カイちゃんはいつもモンスターのいる場所に隠れちゃうんだよ」という情報を聞き出す。これを聞いたら、Ⓕの採掘場へと向かおう。



◀モンスターの出現しそうな場所といえば……。

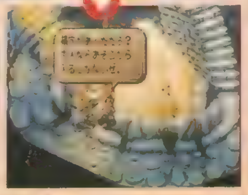
注意!

かくれんぼをしている少年は、Ⓗの場所で街の灯りを消している（P.35のポイント参照）と、いなくなってしまうのだ。少年と話をするときは灯りはつけたままで。

7 採掘場でカイの情報を聞き、井戸へ（Ⓕ～Ⓖ）

Ⓕの中で、地面に開いた穴を調べると、２階にいる少女が「カイちゃんはよくここから怖い場所（水導管）に行くよ」と教えてくれる。しかし、穴が小さくて大人は入れそうにない。その後、１階の男に話しかけると、水導管への侵入場所Ⓖと侵入方法を教えてくれる。あとは、その場所に行けばＯＫ。水導管の内部でカイに話しかけ、外に出ればシナリオクリアだ。

◀この位置を調べると女の子が情報を教えてくれる。



▶この情報を聞いたら、早速Ⓖの場所へ。

夜の町

AREA DATA

●アニマ…なし　●ツール…なし
●エリアアイテム…なし

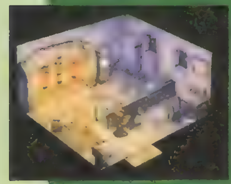
夜の町にはモンスターはいないが、ゴロツキがうろついている。ゴロツキとの戦闘は、必ずデュエルになるので注意しよう。また、町に住む住人からは、キスクじいさんやクヴェルに関する情報を聞くことができる。まずはひと通り聞き回っておくといいぞ。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	古木の槍	槍	武　15、樹のツール
2	火成岩の腕飾り	アクセサリ	防　1、術　1、炎のツール
3	ハンマーヘッド	斧	武　15、石のツール　※家の中
4	ブルーウォーター	アクセサリ	防　1、術　1、水のツール

POINT 灯りを消して宝を発見

この部屋の中にある3つ並んだスイッチのうち、両端のスイッチを押すと街の明かりが消える。これで、町中に置かれたアイテムの位置が見えるようになるぞ。しっかり探してアイテムをゲットしておこう。ちなみに、場所さえわかっていれば取ることはできるのだ。



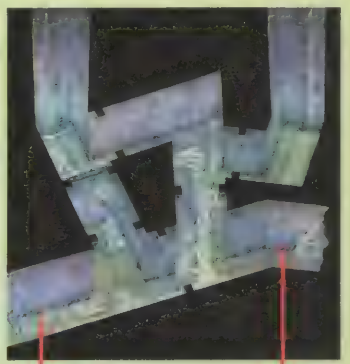
◀スイッチを押して、この状態にすればOK。街の灯りが消える。

BOSS アレクセイ手下

勝てません……

コーデリアの場合のみ戦闘発生。戦闘に負けるとイベント発生、コーデリアはパーティからはずれてしまう。

▲とにかく強すぎる!!

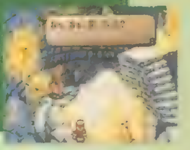


酒場

※ここは、酒場の内部を通り抜けていくことになる。酒場の奥にある扉を抜ければOK。酒場内ではキスクじいさんに関する情報も聞くことができるぞ。

POINT 重要な情報が!!

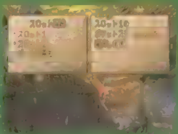
最終的に、この酒場にいる少女からカイの居場所の情報を教えてもらうことに。



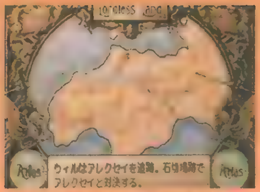
▶ここから直接カイのいる場所に行けるわけではない。

POINT 夜の町はイベントいっぱい！

夜の町には2人のゴロツキがおり、話しかけるだけで戦闘になる。ゴロツキと戦闘をして酒場の裏に行くと、ゴロツキの頭領に襲われるイベント発生。ただし、ここでキスクの知り合いだと答えると戦闘を回避できる。また、階段の途中にいる人は珍しいアイテムを探していて、鉱山の石3点セットかキノコのなみだを、レアアイテムと交換してくれるぞ。



◀ポ地点にはポケステのディガー[illegible]。



対決！　アレクセイ

アレクセイを追って石切場へ!!　ついに決戦の時がくる!!

STORY

夜の町でクヴェルを手にし、石切場へと向かったアレクセイ一味。それを追ってきたウィルたちは、ついにアレクセイと対峙することに。いよいよ決着のときがきた。しかしアレクセイは、エッグの力を使いドラゴンを呼び出す……。

アレクセイとの決着!!　初の本格的ボス戦登場!!

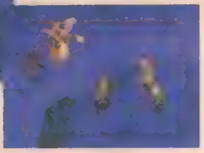
いよいよアレクセイとの直接対決だ。このシナリオでは、街マップは存在せず、いきなり石切場の中からスタートする。もちろん、回復する場所などない。シナリオが始まったら、すぐにパーティメンバーの状態をチェック。必要なら武具の交換やバトルスタイルの変更を行おう。初めての本格的なボス戦（ＶＳアレクセイ）も待っているので、できるだけ無駄な戦闘は避けよう。ただし、ここに出現するグリフォンは強敵なので、技を閃くにはもってこい。全滅覚悟で挑戦してみる!?

▲うろついている敵の数は少ないが、とにかく鳥のシンボルには注意。強敵グリフォンが登場するぞ。

CHECK!　ここでニーナとはお別れ……？

アレクセイとの決戦前にヘルウィンガー２体との戦いがあるが、この時点のパーティではまず勝つことはできない。しかし、パーティにニーナがいれば全滅したあとでイベントが発生し、敵を倒してくれるのだ。しかし、ニーナはこれで力尽きてしまい、続くアレクセイ戦には参加できないので注意。ニーナをメインパーティに参加させていないとこのイベントは発生しない。ただし、全滅するとゲームオーバーになってしまうのだ。

▲ニーナがいれば全滅後イベントが発生して、全員を回復してくれる。



▼アレクセイ戦ではニーナ抜きの３人パーティで挑むことに。

CHARACTER CHECK!

ウィル
これまでと同様の戦い方で。何か１つの技能を育てていこう。

タイラー
コーデリアがいない場合主力になる。斧技をメインで。

コーデリア
攻撃の主軸だが、前シナリオでボス戦があるとと登場しない。

ナルセス
やはり術をメインにして戦っていく。しかし引退は近い。

ニーナ
普段はメインから外してもいいが、ボス戦では絶対に必要。

石切場跡

AREA DATA

●アニマ…樹、水、石　●ツール…名もなき草花、岩肌

●エリアアイテム…ストーンナイフ、フリントアクス、ハンマーヘッド、石片の盾、黒曜石の腕輪、貴石のかけら、クロスブランチ、ロックハート、ブルーウォーター

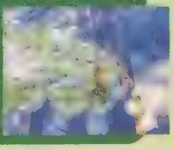
TREASURE

いきなりダンジョンから始まるので、落ちているアイテムをすべて回収して、アレクセイの待つ場所へ急ごう。休息ができないのであまり長いこと戦っていても仕方ない。いくつか、すんなりとは取れないアイテムがあるが、これに関してはポイントを参照しよう。

P37あへ

POINT　橋を落としてお宝ゲット

③と④のアイテムは、対応する橋（マップ参照）を抜くことで、[illegible]落下する。[illegible]に銀環の杖が落ちるぞ。



▶落とせる橋は、どちらか一方のみ

POINT　鳥を誘導してお宝ゲット

①と②のアイテムは、鳥のシンボルの敵を誘導し、うまくアイテムにぶつけて落下させる。

▶鳥の動きをしっかりつかもう。

P.36より

アイテム落下地点

要注意モンスター

グリフォン（飛行系）

要注意どころの騒ぎではない。攻撃はどれも強烈過ぎて、ほぼ一撃死。出会ってしまったらまず勝てない。全滅しないように戦い、停戦交渉に持ち込め。

HP	？
LP	？

アーマーン（水棲系）

かみ砕く、駆け抜けるなど、攻撃名は地味だがダメージの方はなかなか強烈だ。おまけに、たまにソウルクランチで戦闘不能にしてくるので注意。

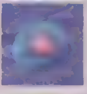
HP	919
LP	3

砂親父（獣系）

毎度お馴染みの砂親父。相変わらず固いので苦労するが、順当に育っていれば、そろそろザコ化しているハズだ。強力な剣技や槍技があれば苦労しない。

HP	549
LP	5

スライム（不定形）



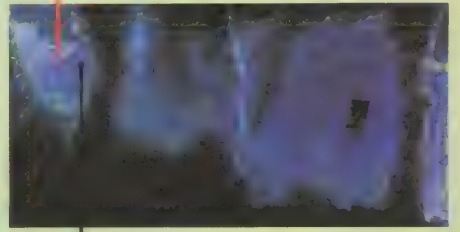
会うたびにＨＰが増加していくため、いつまでたっても戦いにくく感じる。複数登場すると面倒なので、デュエルに持ち込んだ方がいいだろう。

HP	835
LP	100

アンカーヘッド（水棲.植物系）

パーティバトルに持ち込んだときの助っ人として登場。この時点ではさすがに要注意というほどでもないが、しぶといため結構倒しにくい。

HP	556
LP	2



BOSS

ヘルウィンガー

ニーナがいれば

とにかく強力で生半可な実力だと１ターンも持たない。パーティにニーナがいると、全滅させられたあとでイベント発生。ニーナが敵を全滅&味方を回復して、自分は力尽きて倒れてしまう。ニーナのいないパーティで全滅するとゲームオーバーになるので注意。

◀強力な攻撃を２体が連携させてくることも。

BOSS

アレクセイ

ナイトサーバント

アレクセイを集中攻撃!!

ニーナが抜けて３人パーティで挑むことになるが、アレクセイ１人を集中攻撃していれば問題ない。強力な技同士が連携してくれれば簡単に倒せる。お供のナイトサーバントはいくら倒しても復活するので、無視しよう。

▶攻撃力が高いので回復は忘れずに。

入手アイテム

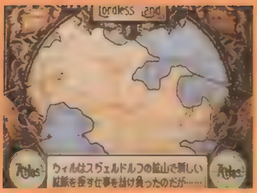
No.	名称	種類	備考
1	静弦の弓	弓	武　19、音のツール
2	ポップシューズ	アクセサリ	防　8、術　1、ブレスが使える
3	500ＣＲ	お金	
4	500ＣＲ	お金	
5	ハンマーヘッド	斧	武　15、石のツール
6	石片の盾	盾	回　16、石製の盾、接近･射撃を回避
7	銀環の杖	杖	武　23、音のツール

POINT

この先にあるものは？

▼[illegible]

ここには大量のスライムが棲息しているが、現時点では中に入ることはできない。取りあえず無視してＯＫだ。ここから先は、かなりあとの年代になって、別のキャラで訪れることになるのだ。今は、この場所に来るまでの道のりだけを記憶に留めておこう。



鉱山にて

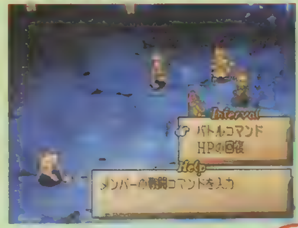
鉱山に出現した、モンスターの発生源を叩け!!

STORY

スヴェルドルフの鉱山で、新しい鉱脈を探す仕事を請け負うウィル。しかし、有望な鉱脈からただならぬアニマを感じたウィルは、仕事を降りてしまう。そして街に戻ったウィルの元に、鉱山にモンスターが出現したという報せが……。

モンスターの発生源を抑え、すべての鉱夫を助け出せ!!

ウィル・ナイツ24才、すっかり1人前のディガーになった彼の、ちょっと外伝的なエピソード。内容は、モンスターが発生した鉱山でのモンスター退治だ。中には逃げ遅れた鉱夫もいるので、全員、助け出しておこう。レアアイテムの鉱石3点セットも入手できるぞ。



◀ボス戦も含め、敵はたいしたことはないシナリオだ。

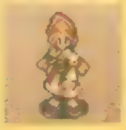
CHARACTER CHECK!

ウィル

能力は前回のまま。得意分野を伸ばしつつ、戦っていこう。

ナルセス

次のシナリオで引退となる。最後のひと働きをしてもらおう。



コーデリア

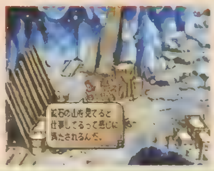
ヴェスティアの酒場にいる。仲間にすれば今回も攻撃の要。

タイラー

まだまだ現役。引き続き斧技を中心に伸ばしていこう。

CHECK! 先にマップを覚えておこう

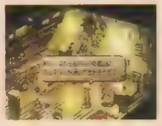
いきなり鉱山内からスタートするが、最初は敵は出現しない。外に出るまでにマップのつながりを把握しておこう。鉱夫らの情報も、忘れずにチェック!!



◀鉱山内部では多くの鉱夫が働いている。

CHECK! コーデリアを仲間にする

ヴェスティアの街では、コーデリアが酒場にいるので、忘れずに話しかけて仲間にしておこう。ただし、夜の町のボスと戦った場合は登場しない。その場合はナルセスとタイラーのみで戦うことになる。



▲ナルセス、タイラーは自動的に仲間に。

▲彼女は話しかけないとX。

スヴェルドルフ鉱山

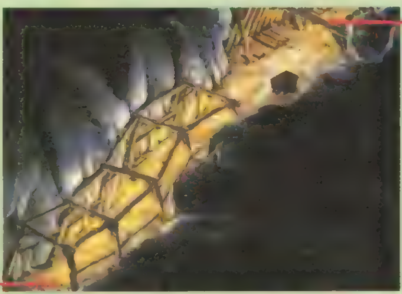
AREA DATA

●アニマ…石　●ツール…石床

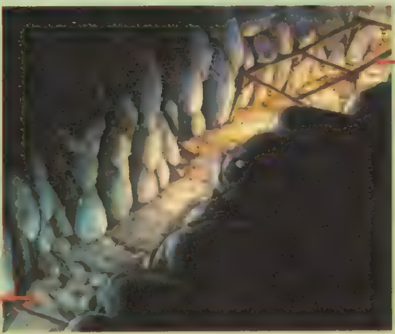
●エリアアイテム…ストーンナイフ、ハンマーヘッド、スケールバイザー、黒曜石の腕輪、ブルーウォーター

TREASURE

鉱山内に登場する敵はほとんど同じシンボルで、出現するのはグレムリンだ。しかし、デュエルはできないので必ずパーティバトルとなり、助っ人としてザコが大量に出現する場合がある。戦闘に時間がかかるので、できるだけ無駄な戦闘は避けて歩くようにしよう。なお、3種類の鉱石は鉱山内の至るところで入手可能だが、持っていけるのは1種類につき1つまでだ。



出口



入手アイテム

No.	名称	種類	備考
❶	青い鉱石	アクセサリ	防　1、術　2、水の未加工ツール
❷	緑の鉱石	アクセサリ	防　1、術　2、樹の未加工ツール
❸	赤い鉱石	アクセサリ	防　1、術　2、炎の未加工ツール

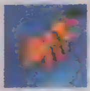
要注意モンスター

グレムリン(有翼、若系)

鉱山内の敵はほとんどこのグレムリン。ただし、必ずパーティバトルになる。これまでと同様、強打などで攻撃してくるが、すでに怖い相手ではない。

HP	480
LP	2

ワーカーアント(昆虫系)



やはり助っ人として登場する。これまでに何度か戦っているハズだし、グレムリンよりも弱いのでとくに気をつけるべき点はない。とっとと倒そう。

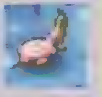
HP	374
LP	1

ウェアバット(有翼系)

グレムリンの助っ人として登場する。毒噛みつきの毒には注意。しかしこの時点のパーティなら、1回の攻撃で倒すことができるだろう。

HP	106
LP	4

ハウスキーパー(不定系)



これも助っ人としての登場なのだが、登場頻度はまれ。だからといって強敵というワケではなく、これまでにでてきたときとほとんど変わらないザコ。

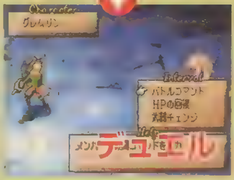
HP	212
LP	20

BOSS

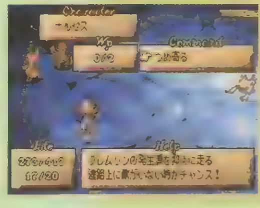
グレムリン

パーティ→デュエルの2連戦!!

ボス戦の相手もやはりグレムリンだが、モンスターの発生源を抑えることが目的。キャラのコマンドに「つめ寄る」が追加されているので、これで画面奥の発生源を取り押えればOK。キャラと画面奥までの直線上に敵がいないとき、「つめ寄る」を使えば、発生源を抑えたことになる。これで、パーティバトルは終了し、抑えたキャラとグレムリンのデュエルになるぞ。



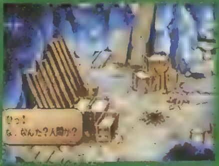
発生源を抑えない限り敵は何度でも出現するので注意。



◀抑えるキャラは誰でもOK。そのキャラの直線上の敵だけ倒そう。

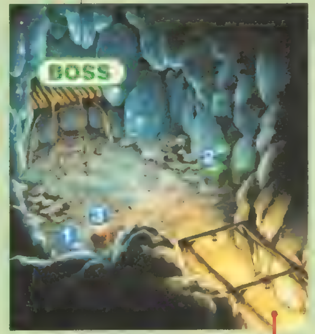
POINT すべての鉱夫を助け出そう!!

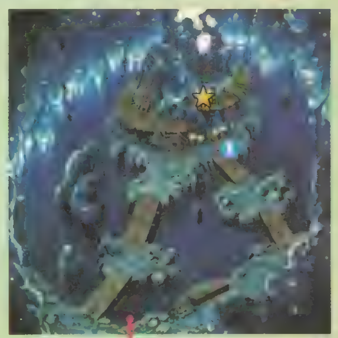
モンスターが出現した後の鉱山内には、逃げ遅れた鉱夫が何人か取り残されているのだ。再び鉱山に入る前に、逃げ出した鉱夫から、中に残った鉱夫を助けてあげてくれと頼まれることになる。すぐに見返りがあるわけではないが、ここは全員助け出しておこう。助けるには、中に残った鉱夫に話しかけるだけでOKだ。鉱夫がいる場所については、マップ上に★で示している。これを参考に、すべての鉱夫に話しかけて助けておこう。

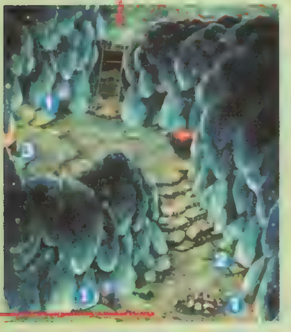


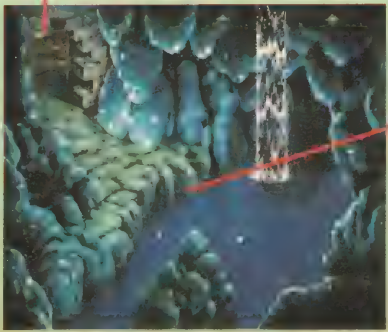
▲

▼ここの鉱山夫も見落としがち



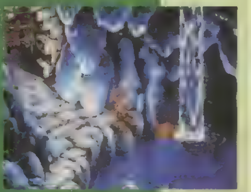






POINT 取れない宝箱

滝の中には宝箱が浮かんでいるが、現段階では取ることはできない。別のシナリオで訪れたときに取ることができるので、この場所はしっかり覚えておこう。



▲今は手が届かない。諦めよう。

グランヴァレを越えて

ヴァイスラントを目指すため、巨大な谷グランヴァレに挑む!!

26歳になったウィルは、そろそろ大きなことがしたいと考えていた。そこで、ナルセスの勧めに従い、術発祥の地ヴァイスラントへ向かうことに。しかしそれには、大陸を分断する巨大な谷を渡らなければならなかった……。

迷いやすいマップに注意!!

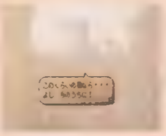
谷に入る前に、石橋でラベールを仲間にすること。谷ではボスを倒す必要があるのだが、ボスのいるマップには簡単にたどり着けない。詳しくはマップのポイントを参照しよう。

◀先に石橋でラベールを仲間にしておこう。

CHECK! 正しい霧の抜け方

霧の谷を抜けるルートは、Ⓐのポイントでメッセージを見る→ボスマップへ→ボスを倒して氷の槍を抜く→Ⓐでメッセージを見る→出口マップへ。

◀まずは、このメッセージを見る。



◀このメッセージが出たら出口へ。

CHARACTER CHECK!

タイラー
最初から仲間に。コーデリアがいなければ攻撃の主軸となる。

ウィル
能力はまだまだ伸びるので、得意分野を中心に使っていこう。

コーデリア
無事ならば、仲間になっている。やはり槍技中心で。

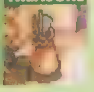
ナルセス
霧の谷に入る前に、自動的に仲間に。でもこれが最後だ。

ラベール
石橋にいる。話しかけると仲間に。なかなか優れた弓使い。

石橋

AREA DATA
- ●アニマ…なし
- ●ツール…なし
- ●エリアアイテム…なし

TREASURE



石橋部分では敵は出現しないが、渡るには霧の谷を抜けるしかない。なお、谷に入る前にラベールを仲間にしておくこと。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	双蛇の杖	杖	武 13、獣のツール
2	ブルーチップ	アクセサリ	防 1、術 1、水のツール
3	ブルーチップ	アクセサリ	防 1、術 1、水のツール

POINT ラベールはココ
ラベールはここで一緒に谷を抜けてくれる人を待っている。仲間にすると、霧の谷の入口まで案内してくれるぞ。

POINT ナルセス仲間に
谷に入る手前でナルセスが登場し、仲間になる。このとき、ラベールがいるとメッセージが変わるぞ。なお、谷に入ると戻れないので注意。

街へ
※ここを抜けるとラウプホルツの街に着き、シナリオクリア。この時点でナルセスは抜けてしまうので注意。

通行止め
※通行料のかわりにクヴェルを要求されるが、ウィルは絶対払おうとしない。素直に谷へ向かおう。

霧の谷

AREA DATA
●アニマ…水　●ツール…立ちこめる霧　TREASURE
●エリアアイテム…大木刀、風伯、雷伯

霧の谷は、Ⓐでメッセージを見ない限りマップはループするだけ。霧が濃くて、近寄るまでモンスターが見えないので注意。なお、宝箱がモンスターの形をしているので、見落とさないように。

出口マップ

POINT 出口マップに行くには？

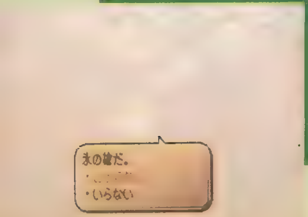
ボスを倒し霧の槍を手に入れたら、Aのポイントで「このくらいの霧なら～」というメッセージを見る。その後Bのポイントを抜ければOK。

▶出口マップでは、もう敵は出現しない。

出口マップ

POINT BOSSマップに行くには？

まずⒶのポイントに行き、「霧が濃くなってきた」というメッセージを見ておく。その後一度Ⓑを通ってからⒸのポイントを抜ければボスマップへ。ボスを倒したあとはボスのいた場所を調べて氷の槍を引き抜き、霧を晴らそう。なお、ボスマップから出るとⒹのポイントへ抜ける。



BOSS

ヴォルカノイド

回復魔法必須です!!

HPが高いうえ、噴火などの強烈な攻撃を1ターンに複数回行ってくる。長期戦になるので、回復魔法は最低2人に持たせよう。

▶ヴォルカノイドクラッシュはとくに強烈。

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	結界石	アクセサリ	術　3　全員を回復
2	氷晶の杖	杖	武　16、水のツール
3	さんごの腕輪	腕輪	防　4、術　2、水のツール
4	レザースーツ	全身防具	防　18、術　2
5	氷の槍	槍	武　25、水のクヴェル

要注意モンスター

悪魔草の種子(植物系)

霧の谷に出現するモンスターのシンボルはすべて植物系で、必ずこの悪魔草の種子になる。そう強くはないので、デュエルで倒した方がいいだろう。

HP	287
LP	1

グラスダンサー(植物系)

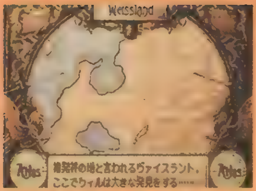
パーティバトルに持ち込んだとき、助っ人として登場。ベリーダンスやニードルショットなどの術を使ってくる。HPもやや高く、複数出現するとつらい。

HP	544
LP	3

ランドクラーケン

パーティバトルでのみ登場。吸血、ダストなどで攻撃するほか、マヒ凝視でマヒされることも。HPもかなり高いので、出現したら集中攻撃して倒そう。

HP	1462
LP	6



[illegible]のヴァイスラント

タイクーン・ウィル

[illegible]ヴァイスラントに[illegible]る、氷のメガリスに[illegible]!!

STORY

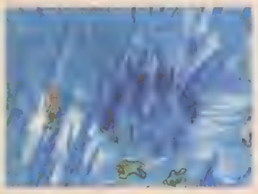
寒冷地帯ヴァイスラントにたどり着いたウィルは、そこでメガリスを探索しようとする青年、ウィリアムに出会う。同じ目的を持った者同士、協力することになったウィルたちは、氷河にあるという氷のメガリスへと赴くことに……。

ついにメガリスへ挑戦!! 前半の山場となるシナリオだ!!

とにかくダンジョンが広く、敵も多いので、かなりの長丁場となる。シナリオクリアまでに、かなりの数のザコ戦を強いられることになるだろう。ただ、メガリス内の敵は弱いので、次のシナリオのことを考えるのなら、パトリックを育てておくといいぞ。

CHECK! ＪＰ、ＷＰの消費に注意!!

このシナリオでは、氷河→メガリスとダンジョンが連続しているが、ダンジョン内に回復ポイントがない。とにかく敵が多く消耗戦になるので、できるだけザコでのＪＰ、ＷＰ消費は押さえよう。

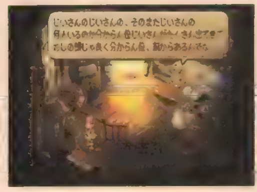


◀敵は弱いが、とにかく戦闘回数が多くなる。

CHECK! 街でパトリックを仲間に!!

シナリオはラウプホルツの街から始まる。外に出ればヴァイスラントに行けるようになるが、その前に酒場にいるパトリックを仲間にしておこう。ヴァイスラントでは、暖炉のあるお店に入ったあとで酒場に入れば、ラベールの兄ウィリアムがいる。彼に話しかければ、氷河に行けるようになるぞ。

◀パトリックを育てれば、次のシナリオがラクに。



◀ヴァイスラントでは、一度この店に入っておくこと。

CHARACTER CHECK!

ウィル
そろそろ攻撃の中核になってるはず。得意分野を伸ばそう。

ウィリアム
正直いって取り柄のないキャラ。アイテムは装備させない!?

コーデリア
すでにかなり強くなっているだろうが、登場は今回が最後。

ラベール
彼女も今回のシナリオまで。使うなら、弓技中心で。

タイラー
既に30歳を過ぎているが、彼とのお付き合いはまだまだ続く。

パトリック
次からのシナリオのメイン。今のうちから育てておきたい。

氷河

AREA DATA

●アニマ…水　●ツール…氷と雪

●エリアアイテム…ブルーウォーター、獣角の護印、ウィンドシェル、貴石のかけら

TREASURE

氷河のマップは雪原と氷山の２段階。雪原ではポーラドレイクに注意。こいつはかなりの強さを誇っているので、鳥のシンボルを見たら捕まらないように逃げ回ろう。また、氷山内でのシンボルはすべてカエル系。ハッキリいってザコだが、数が多いうえに歩きにくいため戦闘が多くなる。クイックセーブ＆ソフトリセットを活用しよう。

POINT テントで１泊しよう！

氷河では、ここのテントを調べるとイベントが発生。ウィリアムが氷山に渡れるようになるまでしばらく待とうと言い、ウィルたちはそれに従うことに。このイベントを発生させると、氷河の内部に入ることができるようになる。

「ウィリアムを重用するな!!」

ウィリアムは、パーティから外れると装備がなくなってしまうキャラ。育てるのはオススメできない。

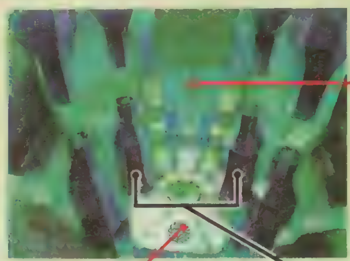
◀ロールの左側に×印があるキャ

氷のメガリス

AREA DATA
●アニマ…水　●ツール…氷と雪
●エリアアイテム…ブルーウォーター、獣角の護印、ウィンドシェル、貴石のかけら

TREASURE

メガリスでは、Ⓐのポイントに入るとイベント発生。都合3回入ることになるが、3回目でボス戦となる。その前に2つの宝をゲットしておくこと。なお、イベント中夢魔のメダリオンを入手できる。

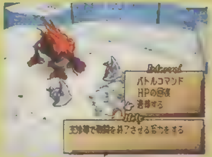


BOSS

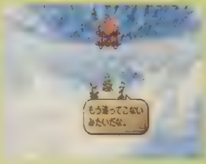
メガリスビースト

何度も退却していると

何度かダメージを与えていると「退却する」というコマンドが出るので、退却しよう。これを3回繰り返すと、イベントで自動的に勝利となる。



◀このコマンドが出たら即退却だ。



▶敵は追ってくるが、3回目の退却時……。

出口へ

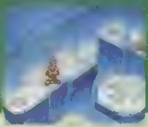
※ここのワープゾーンを抜けると出口へ。氷河で取り逃したアイテムがあるなら使おう。

POINT **2つの宝をゲットせよ**

扉の先は無限ワープ地帯。特定の法則で進めば宝のある部屋へ。正解ルートの例は下の通り。縦の道は上下、横の道は左右で表記してある。

●右の部屋 ❶
下→左→右→上

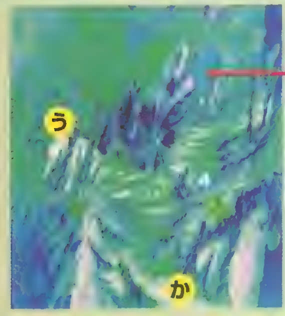
●左の部屋 ❷
上→右→左→下

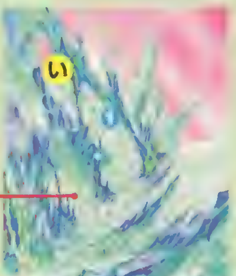


▼正解さえ知っていれば簡単。

入手アイテム

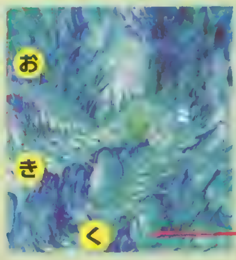
No.	名称	種類	備考
❶	ビーストランス	槍	武　36、獣のクヴェル
❷	超水結晶	アクセサリ	防　1、術　3、水のツール、水耐性

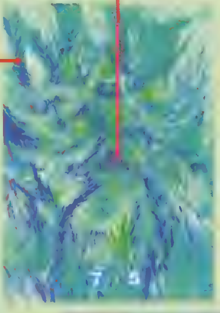


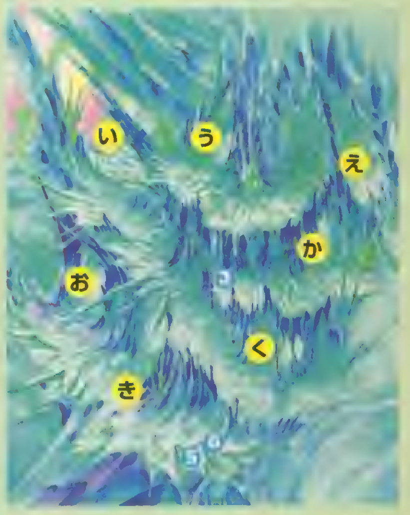


氷のメガリスへ

P.42より







要注意モンスター

ポーラドレイク([illegible])

冷気ブレスが強烈で、2連続されると耐えられない。HPも高いので、かなりの強敵だ。幸いスタンしやすいので、スタン効果のある技で攻撃しよう。

HP	2200
LP	20

入手アイテム

No.	名称	種類	備考
❶	氷晶の杖	杖	武　16、水のツール
❷	グリーングラス	アクセサリ	防　1、術　2、樹と炎のツール
❸	氷河の盾	盾	回　24、接近、射撃、熱を回避
❹	ピットスパイダー	弓	武　14、水のツール
❺	1000CR	お金	マップ中に2箇所存在
❻	バーサーカーの斧	斧	武　24、獣のツール
❼	静弦の弓	弓	武　19、音のツール

1256年ヴェスティア

アニマ教の噂

アニマ教団のアジトに潜入! しかしそこへギュスターヴの軍勢が……

STORY

アニマ教団の教祖がエッグを持っているという噂を聞きつけたウィルは、タイラーとともに教団の根城ハンの廃墟へ。時を同じくして、ギュスターヴはフィリップ暗殺の犯人であるアニマ教を根絶やしにしようと軍を進めていた……。

ウィルとギュスターヴ、ついに出会う!?

ギュスターヴ編、ウィル編、どちらで進めていても必ず発生するシナリオ。1つの大きな山場といってもいいだろう。操作キャラはウィルで、途中ギュスターヴの進攻してくるシーンが挿入される形で進んでいく。同次代を生きた2人の人生が大きく交差する瞬間なのだ。

◀ギュスだけ進めていた場合は、ウィルが育ってないのでつらいかも!?

CHECK! メンバーの装備を最チェック

主人公はウィルだが、タイラー以外のメンバーが新しくなっているので、バトルスタイルをもう一度チェック。レイモン、パトリックに技を装備させておこう。パトリックは前回仲間にしていた場合、そのときの能力と技を引き継いでいる。コーデリアが抜けた穴はさぞや大きいだろうから、しばらくレベルアップしておくのもいいだろう。

▶槍の達人がいないのがつらい パトリックを槍使いに育てる!?

CHARACTER CHECK!

ウィル
引き続き得意分野で。HPは400を越えていることが理想。

レイモン
弓と術系の能力が高いので、弓と術を担当させよう。

タイラー
やはり斧技を中心で。既に46歳だが、まだしばらく現役。

パトリック
術を使わせたいなら、初期装備の鋼鉄の鎧を外すこと。

ハンの廃墟・奥部

AREA DATA

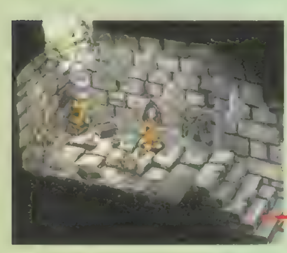
●アニマ…石　●ツール…石床

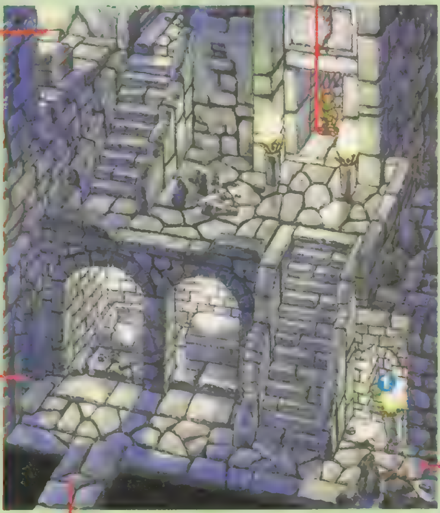
●エリアアイテム…ロックハート、ブルーウォーター、牙の短剣、貴石のかけら

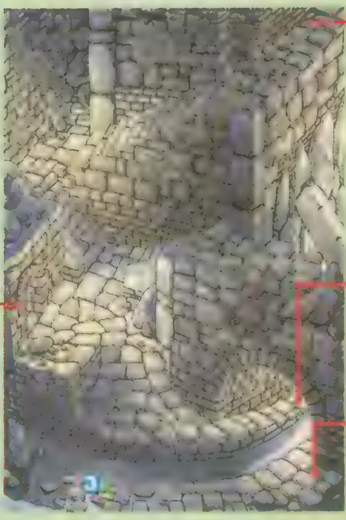
TREASURE

アニマ教団の根城は、懐かしいハンの廃墟。前回、「すごいモンスターがいる」といって入れなかった先にある。そこまでのマップに関してはP.31を参照しよう。ちなみに、南入口から入る方が早いぞ。奥部で出現するモンスターは、これまでよりも強くなっているので注意。

P.45ⓐへ







ハンの廃墟
入れない入口より
(P.31参照)

POINT ギュスターヴ襲撃前後での違い

教主のいる部屋Aに行くと、画面はギュスターヴのシーンへ。その後操作はウィルに戻るが、一部の場所には行けなくなるので注意しよう。また、信者がいて取れなかったアイテムが取れるようになっているので、すべて回収だ。そして、最初に信者が通せんぼしていた入口(P.45ⓐ)に入れるようになっているので、そこへ入ろう。その後、ボスを倒せばシナリオクリアとなるぞ。

BOSS

魚人

数が多いので注意！

◀ウィルとタイラーが育ってないとチトつらい。

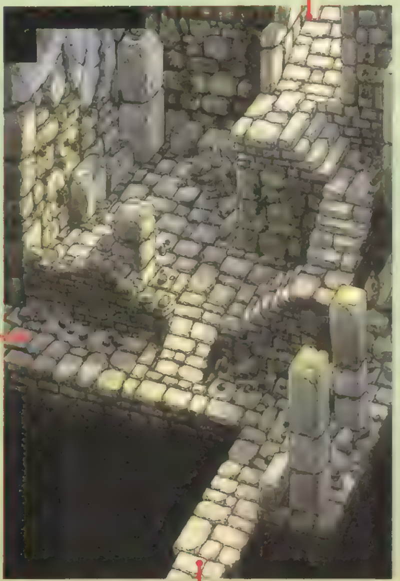
水撃、溶解液、超音波などを使ってくる。1匹1匹の実力はそう高くないが、4匹同時に登場するのでやっかいだ。水撃と超音波は意外にダメージが大きいので、誰か1人は回復系の魔法を持たせておいた方がいいぞ。

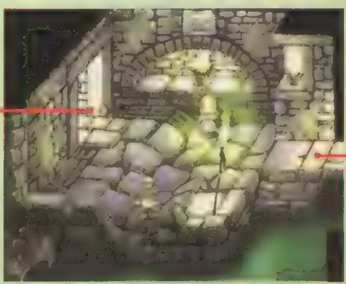
入手アイテム

No.	名称	種類	備考
1	500CR	お金	
2	1429CR	お金	
3	結界石	アクセサリ	術 3、全員を回復
4	ワニ革のクツ	アクセサリ	防 7、術 1
5	結界石	アクセサリ	術 3、全員を回復
6	1858CR	お金	
7	1713CR	お金	

POINT ギュスターヴ襲来後

ギュスターヴ襲撃後、上のマップに向けて進もう。ただ、先に進むごとにその前のマップに戻れなくなる。取り逃したアイテムがないかしっかり確認。





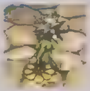
要注意モンスター

スケルトン(アンデッド系)

逆十字、巻き打ちといった剣技を使ってくる。また、こちらの攻撃をディフレクトで防いでくる場合も。助っ人のゴーストがやっかいなので、デュエルで。

HP 359
LP 1

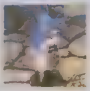
ランドアーチン(植物系)



頭突きは相変わらず強烈で、数回喰らうとやられてしまう。ただ、幸いなことに石化させやすい。誰か1人にデルタペトラを装備させておくと便利だ。

HP 544
LP 3

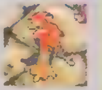
ゴースト(アンデッド系)



助っ人として登場。ソウルクランチの使用頻度が高くなっている。停戦交渉も失敗しやすい。敵に出会ったとき、パーティバトルに持ち込まないのが一番だ。

HP 1227
LP 1

魚人(水棲系)



パーティバトルの助っ人として登場する場合もある。単体ならそう怖い相手ではないが、水撃や超音波を連続して喰らうとかなり痛いので注意。

HP 919
LP 4

タウンガイド

ギュスターヴ編＆ウィル編に登場する8つの街のショップを完全網羅！

今回登場する8つの街と村を紹介！

ここでは、今回攻略しているシナリオ中で訪れることのできる、8つの街を紹介する。各マップには、登場するシナリオ名、街に存在するショップ（種類は右の表を参照）の位置、各ショップの商品リスト（※）を掲載しているぞ。また、ポケステのゲームがダウンロードできる個所もポの記号で表示。ポケステを持っている人は試してみよう。

ショップの種類とその役割

武器屋	武	ツールの武器や盾、防具を販売しているお店。
アクセサリ屋	ア	アクセサリのお店。武器屋と同じ店舗（建物）で営業していることが多い。
武具屋	具	武器＆防具と、アクセサリの両方を販売しているお店。
修理屋	修	有料（破損率で値段は変化）でツールの修理をしてくれるお店。
処分屋	処	不要のツールを処分して、チップに換金してくれるお店。
換金屋	金	チップをCR（クラウン）に換金してくれるお店。
預かり人	預	一度でも仲間になったキャラが持っているアイテムを引き出せる。無料。
宿（酒場）	宿	無料でHP、LPの完全回復ができる。酒場の中にあることが多い。

Check! ショップの種類はほかにもある？

グリューゲルとフォーゲラングの、武具屋のある建物には、ツールの制作を引き受けてくれる人物がいる。そこの商品リストに商品を出現させる条件には、チップとスキルレベルが深く関係してくるらしい。詳しくは、P11を参照！

▼これだけチップ[illegible]

ギュスターヴの最初の領地 ヤーデ

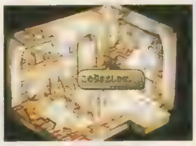
▶初登場　ギュスターヴと鍛冶屋

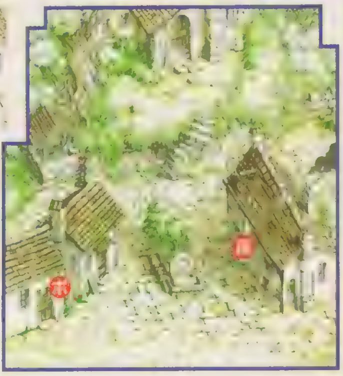
武器屋が1件あるだけという、街というよりもほとんど村といえる規模。ただ、この街の西の井戸にいる少年との会話の2択で「男なら〜」を選ぶと、彼の家にあるというポケステの位置を教えてくれる。また、武器屋の隣にある鍛冶屋に入ってしまうとシナリオが進行してしまうので、街を見て回りたい人は注意。

武具屋商品リスト

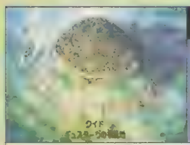
名称	価格(CR)
木刀	70
ストーンナイフ	100
フリントアクス	130
灯の槍	130
狩人の弓	120
火成岩の腕飾り	100
鋼のお守り	100

▶この扉の向こうが鍛冶屋になる。


▲ポケステの位置は、街の南西の1番下の家。ちなみに少年の話を聞かなくても、この机を調べればOKだ。



若き領主が治める街 ワイド

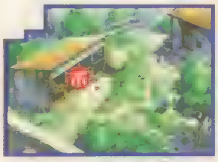


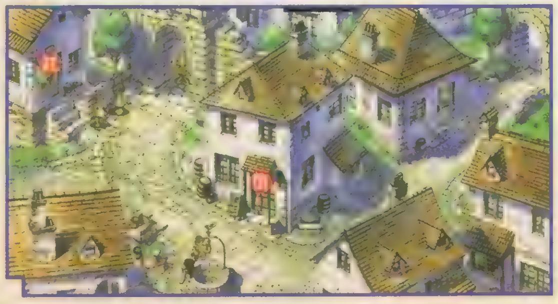
▶初登場　[illegible]

店らしい店は、やはり武器屋だけ。宿の建物は、2階にギュスたちが宿泊しているものの、実質的な宿の機能（HPの回復など）はない。東側の門から続いている牧場には3匹の馬がおり、真ん中の馬に2回話しかけるとポケステをダウンロードできるぞ。なお、西側の門から行けるワイド侯の屋敷のマップは、ストーリー編を参照。

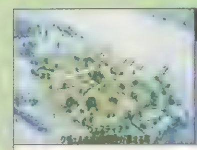
武器屋商品リスト

名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
灯の槍	130
レンジャーボウ	240
鋼の短剣	250
スーツアーマー	600
鉄の胸当て	440
ガントレット	160


▲中央にいる馬の前で〇ボタン。



ディガーたちが集う出会いの地 ヴェスティア



▶初登場　[illegible]

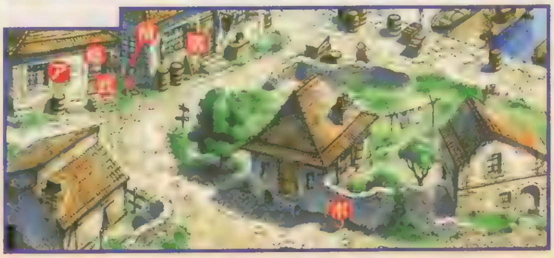
ほとんどの機能が揃った街。武器屋に横から話しかけると、修理屋に早代わりしてくれる。また、ポの辺りを歩いている女の子との会話に「うん」と答えると、ポケステ入手が可能な場合も。ほかにも、宿屋と武器屋の建物の間には、預かり人がいるぞ。

武器屋商品リスト

名称	価格(CR)
木刀	70
ストーンナイフ	100
石斧	110
フリントアクス	130
若木の杖	30
木槍	80
狩人の弓	120

アクセサリ屋商品リスト

名称	価格(CR)
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣角の護印	100
鋼のお守り	100



※年代が進むと、商品内容は変化する。

フィニー王家が居を構える首都

テルム

首都とはいうものの、実際に商いがされている店は２軒だけ。しかも、両方とも路上販売で、建物の中に入っても店はない。また、初登場は上記の通りだが、実際にここで買い物ができるようになるのは、ウィル編の「大砂漠のメガリス」からになる。

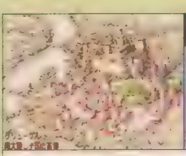
▲術戦士の鎧は魅力だが、とくに訪れる必要はない街といえるだろう。

武器屋商品リスト

名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
若木の杖	30
灯の槍	130
狩人の弓	120
術士服	180
革鎧	160
術戦士の鎧	550

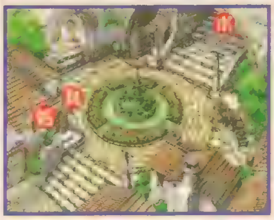
アクセサリ屋商品リスト

名称	価格(CR)
クロスブランチ	100
ロックハート	100
火成岩の腕飾り	100
ブルーウォーター	100
ウインドシェル	100
獣角の護印	100
ラバーソウル	280



ギュスターヴ母子の亡命の地

グリューゲル



武具屋商品リスト

名称	価格(CR)
ストーンナイフ	100
灯の槍	130
ピットスパイダー	460
術士服	180
術戦士の鎧	550
シルクトーガ	350
鋼のお守り	100

マップは広いものの、入れる建物も少なく、店も２軒だけ。この街も、初登場はギュス編だが、自由に動けるようになるのは、ウィル編の「大砂漠のメガリス」に突入してからだ。また、このグリューゲルでは武具屋の北東にある酒場で、ツールとクヴェルについての情報も聞けるぞ。

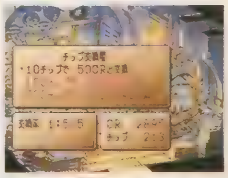
砂漠の真ん中にある商業都市

フォーゲラング

ここもほとんどの店が揃っている、活気のある街。ただし、処分屋だけは、「大砂漠のメガリス」のイベントでは営業していないので注意。この店を利用するためには、「潜入！　アレクセイ一味」以降のイベントで、再び訪れる必要がある。ほかにも、武器屋のある建物には、のちの（今回の攻略範囲外）ギュスターヴ編で、鋼のツールを売る人が現れるなど、イベントにより店の変化もあるぞ。また、酒場（宿の建物）にいる少女に話しかければ、ポケステをダウンロードすることもできる。

武具屋商品リスト

名称	価格(CR)
牙の短剣	150
ハンマーヘッド	300
シルクトーガ	350
さんごの腕輪	500
ロックハート	100
ブルーウォーター	200
ウインドシェル	100



◀チップをCRに換金するお店もあるぞ。

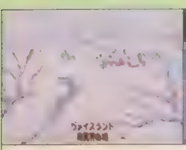
落葉の舞い散る美しい街

ラウプホルツ

武器屋商品リスト

名称	価格(CR)
風伯	650
雷伯	650
水樹の斧	500
かしの杖	50
古木の槍	380
シルクトーガ	350
石片の盾	400

この街の武器屋には、ほかの街にはなかった商品が売っているので、CRに余裕がある人はチェックしてみよう。また、扉にホの印のある建物の中（レストラン）には詩人がおり、彼に話しかければポケステのダウンロードが可能となっているぞ。



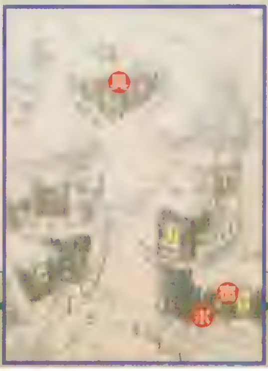
術発祥の地として知られる街

ヴァイスラント

ウィル編では、訪れるチャンスが数多くある街。酒場（宿の建物）内の、右のテーブルにいる女性に話しかければ、ポケステがダウンロードできる。武具屋では、炎のクヴェル「ホットストーン」も売られている。高価すぎて、ちょっと手が出ないが…。

武具屋商品リスト

名称	価格(CR)
水晶の杖	400
狩人の弓	120
毛皮	120
毛皮のブーツ	90
レザースーツ	440
超水結晶	800
ホットストーン	10000



開発者が明かす『サガフロII』のウラのウラ

『サガ フロンティアII』プロデューサー

河津秋敏氏インタビュー

『サガフロII』を作り終えたばかりの河津氏を直撃インタビュー！　奥の深い世界観やキャラクターの秘話など、ゲームを何倍も楽しくしてくれるツボを語ってもらったぞ。ファン必見の内容なのだ！

ギュスターヴは時代のヒーロー！

――開発にかかった期間というのは、どれくらいなのでしょうか？

河津秋敏氏(以下、河)：メンバーがフルに決まってから、だいたい1年ぐらいですね。その前に、ストーリーを決めたりとかしている部分が……3、4カ月はありましたね。

――前作、『サガ フロンティア』の制作中に、すでに今作の発想があったとお伺いしたのですが？

河：毎回、アイデアは常にためてありますから。それにどうしても、開発の最後の方でつらくなってくると、逃避しちゃうんですよね。次は、どういうの作ろうかな？とか考えたりして(笑)。

――『II』の開発中、一番こだわった部分はどういうところでしょうか？

河：今回、今までにやったことのないスタイルにしたので……作ってて心配になりました。見てるだけのイベントを連発して大丈夫かなとか。で、そこについ普通のゲームっぽい部分を入れたくなるんですが、そこは我慢（笑）。これで大丈夫なんだからって……。

――では、あのギュスターヴの連続したお話を進めるというのは意図的に？

河：そうです。今のＲＰＧは、町で情報を仕入れて、ダンジョンで敵と戦って、ボスを倒して１つのイベントが終わり、というもののくり返しじゃないですか。そういう定型からはずれたものを作りたかったんです。ギュスターヴのお話の場合、とくに「ダンジョン行ってボス倒して」という必要がまったくないですから。じゃあ、必要のないものは、はずそうという発想です。

――２人の主人公を立ててというのは、最初からお考えだったのですか？

河：そうですね。わりと最初のころから……縦糸と横糸みたいな感じが出せればいいな、というのがあって。歴史上の人物、偉人伝に出てくるような人間と、出てこないような普通の人間というものを設定しました。ギュスターヴは時代の流れ、表舞台のヒーローという役。それとは別に、普通の人たちが普通に生きていって、それぞれの中にいろんな冒険があって……というのがウィルです。ただ、いわゆるＲＰＧ的なお話という意味では、ウィル編のほうが本筋に見えるように作ってはいます。

――ギュスターヴのモデルとなった人物はいるのですか？

河：とくにいないというか…ナポレオンや織田信長、そういった歴史上の覇者たち全部ですね。なかでも信長は近いですかね……。

――戦史ものというと、『ロマサガ２』がありますが？

河：そうですね。『ロマサガ２』はまたちょっと違うんですが……。歴史ものというより、今回はお話を見せていく感じですし。どうしても、普通のゲームのスタイルだとできないですよね。

「術」が強い世界を作りたかったんです

――「術が当たり前に使える」という世界設定を考えられた経緯は？

河：昔から、術中心の世界を作りたいというのがあったんです。『ロマサガ』が、技が強い、武器が強いゲームじゃないですか。あれを作ったあと「ファンタジーだったら、もっと魔法が強くないとダメだよ」って友人に言われたんです。じゃあ、術が中心の世界ならどんな世界になるかな、という思考実験的な部分も含めて世界観を作ってみようと。もうちょっと、その辺が普通の人たちのセリフなんかでも、細かくフォローできるとよかったんですけどね……。イメージ的には「料理をするとき、おまじないを唱えながら作るとおいしくなる」みたいな。別におまじないでおいしいのか、その人の技術でおいしいのかは判然としないわけですけど。そういう感覚というか、「掃除するときにも、何か唱えながらやるときれいになる」とか……そういう雰囲気の世界というのを、想像してもらえるとうれしいですね。

――ギュスターヴが術不能者である原因というのは？

河：それは、とくに考えてないです。それを突き詰めていくと、難しくなっちゃいますから（笑）。説明できないことは説明しない、というのが僕の主義なんで（笑）。最初からそういうものなんだと思ってください。

河津秋敏氏

『サガ』シリーズの生みの親

PROFILE　(株）スクウェア執行役員　第２プロダクション　プロデューサー。'86年に入社後、ＦＣ版『ＦＦＩ、II』を始め、ＧＢ版『Ｓａ・Ｇａ』、ＳＦＣ版『ロマサガ』シリーズの開発を手掛けてきた、まさに『サガ』シリーズの生みの親。

あえて定型から

――それではクヴェルなどの未解明のツールというのも、この世界では解明されてないということですか？

河：そうですね。これはラスボスとかの設定と絡んでくるんですけど、今の人間では使えない属性の区分があるということです。

――隠しイベントもあるようですが？

河：見づらいイベントはありますけど、なるべく全部見てもらって構わないという意識でやっているので、そんなに特殊なものはないですね。ある程度、順番に進めていれば全部見られると思いますよ。

――削ってしまったイベントは、あるのですか？

河：そうですね。あいだを飛ばし飛ばしやらないと、とてもじゃないですけど作れませんから。100年分のイベント全部を作ってたら、死んじゃいますんで（笑）。CD－ROM10枚とかになっちゃいますし。だから、最初の段階から抜いて飛ばしていきました。あれはもう、ああいう作りです、最初から。結構モニターの人たちにも、「ここにはなんかイベント入るんですよね」とか、「え！　入らない!?」って言われて（笑）。みんな勘違いしてたみたいで……。全然できあがってないという話が出てて、「いや、あれはできてないんじゃなくて、最初からないんだよ」とかやってました（笑）。

各キャラのその後は想像にお任せします

――ギュスターヴやマリーのその後の展開は、設定ではあるのですか？

▲CD-ROM10枚組で語られる彼らのストーリーも、ちょっと見てみたい気がするけど……。

河：あることはあるんですけどね。そこまで後日談やりだすと、みんな結局は死んじゃうことになるんで（笑）。あれ以上は人殺してもねえ。どんどん時代とともに死にますからね、みんな。最後は結局何年没で終わってしまうんで。ユーザーからすると、あの人がどうなったか知りたい、というのはあるだろうなとは思ったんですけどね。あえて、最初からそういうイベントははずしました。

――ギュスターヴの子孫の話とかは？

河：設定上では、彼が生涯独身だったとか、全部あるにはあるんですけど、そこまで出してないんです。

――フィリップがドラゴンになったあと、ハン・ノヴァに出てきますよね。あれも、その後は何か？

河：うーん、いや、あのドラゴンがフィリップだとは、どこでも言ってないので（笑）。

――ケルヴィンの息子がフィリップ３世という名前なのも、気になるんですが？

河：あれはギュスターヴがケルヴィンに「子どもにフィリップって名前を付けてくれ」と頼んだという感じで。フィリップの血筋とか、そういうわけではないです。のちのちのグスタフも、正当なケルヴィンの血筋になります。

――ウィル側の話になりますが、ウィルの父親は、母親に殺されたという…あれの真実というのは？

河：ああ、あれはウソです。ウィルが信じてしまったというだけですね。回想シーンを入れようと思ったんですが、シーン的にエグイかな、と。

――コーデリアを夜の町へ連れて行くと死んでしまいますが、連れて行かなければ奥さんになりますよね。のちのちに違いが出てくるとかは？

河：いや、あれはちょっとした遊びみたいなものですから、大した違いはないです。でも、普通はコーデリアを連れて行くでしょう（笑）。ドラマ的には、それが正しいんですよ（笑）。まあ、正解なんてないんですけどね。

――ウィルの息子のリッチは、かなり女性にだらしないんですが……？

河：モデルとして「007」というイメージなんです。ああいう映画の主人公って、必ず毎回別のヒロインと一緒じゃないですか（笑）。それで「イベントごとに別のヒロインを」という発想に。ユーザーの受けは悪いんですよ。とくに女性受けは（笑）。でも、なかなか現実には、一筋の人がいないんで。身近にいれば、その人をモデルにという気になるんでしょうけどね（笑）。

――ギュスターヴの話に戻りますが、フィリップ２世の暗殺は、カンタールの指示ですか？

河：直接は、とくに命令していないはずです。誰がやったんだろう？みたいな。それはプレイした人が決めてくれればいいかなと。「坂本龍馬を殺したのは誰だ」というのと同じです。

――わかるけど、あえて言わないと？

河：あの辺も、イベントでやろうかなと思ったんですけど、それをやるとカンタールが完全に悪者になっちゃう。あんまりそういう風に流れても、こっちの意図と違ってしまうので。

◀女たらしのリッチ。根は正義感の強い、熱血ディガーだ。

サガフロ通（つう）への道……その①

え？　２周目が存在するの!?

実は『サガフロII』には、２周目が存在するのだ。詳細は、まだお伝えすることができないが、ちょっとした仕掛けが用意されているぞ。前作では全キャラクリアで「開発室」へ行くことができたが、今作では１度クリアするだけで２周目に突入できる。最強の４連携を作って、ラスボスを打ち倒そう。

▲詳細はまだ秘密。まずは１回目のプレイを堪能しよう。

外そうと思ったんです

1人でも楽しめる戦闘＝デュエル

――そういえば、晩年のウィルはHPが低くなっていますが……あれは。

河： 年を取ったからです。どのキャラも、年齢でパラメータが変化します。すごく若いときよりも壮年期のほうがHPが高く、年を取るとHPが下がるとか、そういうのがあるんです。そのかわり、魔法関係は年を取っても強いままですね。

――スピードなどは、持っている武器によって違うのですか？

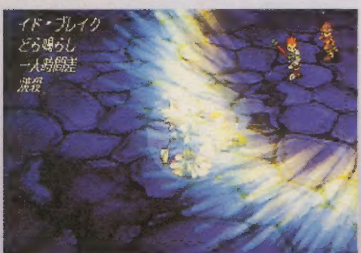
河： 弓は軽いので、斧よりも早く攻撃できるとか、そういうのはありますね。術には術の種類によって、ちょっとスピードが違います。回復系は早いです。

――個人のパラメータに、素早さなどは存在しないんですか？

河： 素早さもあります。ただ、どちらかというと、使っている武器などの影響のほうが大きいですね。あんまりキャラによって個人差を付けないようにしたんです。RPGのバトルだと、どうしても素早いキャラが使えるキャラになりがちなんで、そういう意識をなくすために、パラメータは一切外には出してません。

――今回、新しくデュエルが導入されましたが、あれはどういった発想で？

河： 連携するゲームなんで、人数が多くないとバトルがおもしろくないと思ったんです。でも、お話の都合上とかで、どうしても1人にしたいときってあるでしょう。でも、1対1で戦うと、連携できないし。そういう葛藤（かっとう）から、1対1でもおもしろいバトルをまず作ろうということで。「最初にコマンドを全部入力すれば、おもしろいんじゃないの？」という発想でしたね。



▲『サガフロ』といえば、やっぱり楽しいのが連携！　とくに終盤戦になってくると、技も増えて連携して当たり前の世界になってくるぞ。

――カスタムアーツなど、その辺については？

河： 最初に、「じゃあ、どんなことができる？」っていう話の中で、「キャラクターごとに得意な武器があったりしたらいいんじゃないか」などのネタがいろいろと出まして。その中から選びました。

――今回、体術が得意なキャラがあまりいないんですけど？

河： それはですね、エフェクトを作るヤツのこだわりの関係ですね。前作までは、プロレスファンがエフェクトをやってましたんで……技名を見るとわかるんですけど、今回は相撲技が多いです（笑）。なぜかわかりませんが、個人の趣味の問題ですね（笑）。

――戦闘に参加するのが4人なんですが、それはなにか意味が？

河： キャラのサイズの関係で4人が限界なんです。4人いなきゃ連携がつまらないから、最低でも4人。本当は5人ほしかったんですが……。奇数のほうがフォーメーションとかのバリエーションも出せるんです。4人だと、四角にするしかないですから。

――敵との連携は、バリエーションを増やすということで？

河： そうです。敵と連携できないかなという話が出て、やれなくはないというんでちょっとやってみました。本当は、もっと隠しっぽく敵と連携するつもりだったんですが……。簡単に連携しちゃうんですよね（笑）。なかなか連携しなくて、例えばラスボスを倒すときはラスボスの攻撃と連携させると強いとか……そんな風に狙えないか思ってたんですけど。狙えないんですよね、そんなの難しくて（笑）。

――回復と攻撃が連携する場合などは、どういう効果になるんですか？

河： 連携の場合、基本的に相手の防御力が2連携目からは無視される形になるんで、単純にその分だけ強くなるということです。あと、後ろの攻撃の倍率を高くしちゃったんで、回復に攻撃がつながると、たぶん回復してもダメージのほうが大きくなります。理論上、そういう計算をしているんで。

――今回、敵の強さがイベントごとに固定ですけど？

河： お話（イベント）を前後してもプレイできるんで、場所で強さを設定しておこうと思いました。

――石切場……だったと思うんですが、すごく強い鳥がいますよね？

河： ええ、あれは戦わなくても全然問題ないですよ。倒せることは倒せますが、かなり強くないと倒せないですね。HPがかなり高くないと厳しい。あれは誘導して宝を取るための仕掛けなんです。でも難しいですよね。僕は避けられないんですよ（笑）。うまく誘導できないんです、あの鳥……。

――今回、モンスターと交渉ができますが、あれは救済措置ですか？

河： というか、最初から別に敵を全滅させないでいいだろうと。これは昔から考えてたネタなんですけど、敵が全部寝ちゃったり、マヒしちゃったら勝ち、というのをやりたかったんです。もうちょっと凝ったことができればよかったな、とも思ってます。敵を逃がすとアイテムを拾えたり、敗走すると成長しなかったりはしますが。

――連携の話なんですが、前作ではロジックがありましたが、今回は？

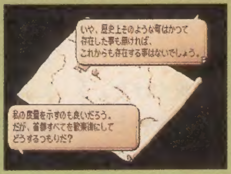
河： 今回も、何かロジックがあるはずなんですけど……もう、僕にはわかんない（編集部注：今回河津氏は、バトル関連にはほとんどノータッチだったとのこと）んですよ（笑）。前回とは同じルールではないんです。術の属性を、結構計算してるようですけどね。

――武器の耐久度が設定されてるんですが、あの辺は世界観との絡みで？

サガフロ通（つう）への道……その②

「ハン・ノヴァ建設」の謎（？）

ギュスターヴ編の「ハン・ノヴァ建設」のイベントでは、ハン・ノヴァの3つのブロックに、どんな街を作るかを決めることができる（どれを選んでも、建設に支障はない）。実はその組み合わせにより、のちのハン・ノヴァで営業される店の種類が変化するのだ。なお、3つすべてを「歓楽街」にすると、1個も店ができなくなるので注意。ちなみに編集部では、「歓楽街」×3のハン・ノヴァが燃えるさまを"吉原炎上"と呼んでいる（笑）。



▲名もなき人の熱弁にも、注目してみよう。

キャラが回ると誉められました

河：クヴェルとツールの差を出そうということがまずありました。そうしないと、単に強い武器になっちゃうんで。オリジナルとコピーという関係ですね。でも壊れるというのは、ユーザーにはあまり好評ではないんです（笑）。僕もやっていて、耐久度が10いくつとかいう武器だとなかなか使えないですね。強いとわかっていても（笑）。

——細かいところなんですが、同じダンジョン内で宝箱の種類が違ったり、ガイコツ形の宝があったりしますが？

河：いきなり宝箱があるのも、何か変だなということでいつも悩むんで。まあ、割り切って置いちゃってるところもありますけど。本当はRPGでは死体をあさるのが基本ですから（笑）。ダンジョン内では必ず、前の冒険者の亡き骸があって、見つけるとラッキーって調べたり。本当は、そこまでやりたいような気もします（笑）。

——グールの塔のように、わりと見つけづらいというか……町にあるダンジョンなどは、ほかにも？

河：あそこだけですね。ちょっと特別に作りました。いつでも誰でも行けるっていうか……そんな感じの場所を作っておこうと思いました。

——戦闘終了時のポーズが過去の作品より、ちょっとおとなしくなったようなんですが？

河：それでも開発当初よりは、回ってるんですよ。モニターに回らないんですかって文句言われちゃって（笑）。回ると「やっとサガらしくなってきた」とか誉めてもらえました。でも、あんまりグルグル回らないですよね。キャラのサイズや、ポーズの関係で、あんまりグルグル回るのは……。あれは、作る人間の美学の問題なんで、完全に。

気になる次回作は……？

——河津さんのお気に入りのキャラクターは、誰でしょうか？

河：作ってて、リッチなんかは最初の予定よりは出番が増えましたね。あと、タイラーも好きですけどね。

——彼はモヒカン（笑）？

河津：いやー、なんて言えばいいんでしょう。ああいう髪型です（笑）。斧が得意なキャラは、ちょっと不利なんで、かわいがって使ってます。斧にはカードアクションがありませんからね。

——帽子がかぶれない……とか？

河：ええ（笑）？　そんなことないと思いますよ。帽子をかぶれないって出たような記憶はないんだけど。でも、それいいネタですよね。次はそういうこともやりたいですね。キャラによって、帽子がかぶれなかったりするっていう。美学としてかぶらないとか。ヨハンのマフラーも、「外見が派手な方が雑踏に紛れやすい」という設定から出た装備ですし……。実は彼の設定画が上がってきたとき、思っていたものより派手になっていて、これはメッセージでフォローしないとどうにもならんぞ、ということで追加したんですよ。かなり強引な設定ですが（笑）。

◀河津氏お気に入り（？）のタイラー。みんな使おう！

——"次"という話が出たところで、次回作のことについてですが。

河：いきなり（笑）。まだ何日も経ってないのに、次回作の話を（笑）。

——どのプラットホームか、とか？

河：あっ、ああ。どうなるんでしょうかねえ。まだちょっと細かいところまでは、会社全体で決まってないことなんで……。まだモノ（次世代PS）もないですし。まあ何にしろ、新しいハードでやりたいことはやりたいですね。スケジュールの関係で、ひょっとするともう1回、PSで出すかもしれないですけど。

——今までGBで3作、SFCで……。

河：いや、それはたまたまです（笑）。べつに狙って3つずつ作っているわけではないんで。まあ、切りはいいですよね、3って。

——では最後に、プレイヤーに向けて何かひと言お願いします。

河：難しいですが、がんばってクリアしてください（笑）。あと、体験版もやってくださいね。『レーシングラグーン』と『聖剣伝説』をよろしく（笑）。

——本日は、どうもありがとうございました。

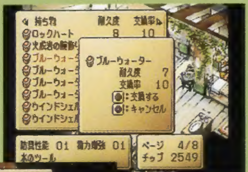
河：ありがとうございました。

◀多忙のなか快く質問に応えてくれた河津氏。次回作でもお願いします（笑）。

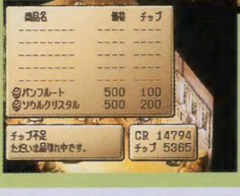
サガフロ通（つう）への道……その③

ツール製作依頼って一体？

フォーゲラングなどにある「製作依頼」の店。街によって呼び名は違えど、基本的には必要なチップとCRがあれば、新しいツールを作ってくれるという店だ。しかし、いつ訪ねてみても「チップが不足している」と言われて一向に頼むことができない……そんな経験はないだろうか？　実は隠しパラメータとして「どれだけのチップが世の中にあるか」というものが設けられており、それが一定以上にならないと、この店は機能しないのだ（スキルレベルも関係しているらしい）。チップの量を増やすには、アイテムを処分することが必要。アイテム所持数にも制限があるし、ツールはどんどん壊していくのが『サガフロII』の世界では正しいスタイルなのだ。



▲いらないツールは処分屋でどんどん処分する。



◀条件を満たせば、このとおり依頼ができる。

サガ フロンティアII
サンダイル英雄戦記

■発行人／塚田正晃
■編集人／渡部雅人
■発行／メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売／角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2－13－3
©Media Works 1999 Printed in Japan
DESIGN ●KAZUYO SAITO、MICRO FISH、
DESIGN ROOM K.D.R.
WRITING ●MAKOTO IWASAKI、MASARU TAJIMA、
KOJI TANAKA、AYA KASHIMA、SHIGERU WATABE
MAP WORK●YUKIMASA IIZUKA
©1999 スクウェア　イラストレーション／小林智美